

799,- Ft

XII. ÉVFOLYAM 4. SZÁM, 2008. ÁPRILIS

KONZOL

„KÖRÖTTEM LÁNGOLÓ PIRKADAT A TÁJ”

FIRE EMBLEM: RADIANT DAWN (WII)

HAVI TÉMÁK: AOU 2008 • RAINBOW SIX VEGAS 2 • SPACE INVADERS EXTREME • GRAN TURISMO 5 PROLOGUE
VIKING: BATTLE FOR ASGARD • 3 FINAL FANTASY JÁTEK • CONDEMNED 2: BLOODSHOT • UNREAL TOURNAMENT 3

Az 576 KByte
üzlethálózata
új bolttal bővül

nyitás
április

NYÍR

**Kecskeméti üzletünk
a 3. emeletre költözik.
Az április közepén várható költözésig
a bolt zavartalanul üzemel.**



16.

YHÁZA KORZÓ

Jókai-Nagy Imre tér
2. emelet





feature

- | 4 | hírek
- | 8 | hónap témája: aou 2008
- | 12 | malmö in conflict – stúdiólátogatás
- | 18 | egotrip: elveszett jelentés
- | 20 | visszatekintő: sega superstars
- | 22 | visszatekintő: rainbow six
- | 24 | anime rovat: japán legnépszerűbbjei
- | 26 | retro rovat: a top 10 n64 technojunkie

multiteszt

- | 28 | rainbow six vegas 2
- | 30 | space invaders extreme
- | 32 | sega superstars tennis
- | 33 | fatal inertia
- | 34 | viking: battle of asgard
- | 36 | uefa euro 2008
- | 44 | lost: via domus
- | 46 | condemned 2: bloodshot

playstation 3

- | 48 | lost planet
- | 50 | unreal tournament III
- | 52 | gran turismo prologue 5

wii

- | 54 | fire emblem: radiant dawn
- | 57 | cru's'n

xbox 360

- | 59 | two worlds
- | 61 | turning point: fall of liberty

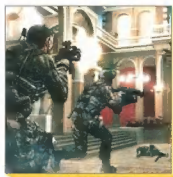
playstation portable (psp)

- | 62 | god of war: chains of olympus
- | 64 | crisis core: final fantasy VII
- | 66 | beta bloc
- | 66 | fading shadows

nintendo ds

- | 68 | final fantasy XIII: revenant wings
- | 70 | etrian odyssey
- | 71 | foster's: imagination invaders
- | 72 | final fantasy crystal chronicles: ring of fates
- | 74 | insecticide
- | 75 | dragon quest monsters: joker
- | 76 | command and destroy
- | 76 | zoo tycoon 2
- | 77 | lunar knights
- | 78 | csevegő
- | 80 | cooltura





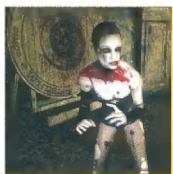
rainbow six vegas 2

28



uefa euro 2008

36



condemned 2: bloodshot

46



unreal tournament III

50



fire emblem: radiant dawn

54



crisis core: final fantasy VII

64

AKTuális » » 115

2008 április – egy fantáziadús hónap



viking: battle of asgard

34



lost: via domus

44



lost planet

48



gran turismo prologue 5

52



god of war: chains of olympus

62



final fantasy XII: revenant wings

68

Bár nem tagadom, hogy az 576 Konzol szerkesztősége számára is az egyik legszebb öröm a káröröm – nem kell a fals duma, tudom, hogy te is így vagy vele, kedves Megszállott Játékos olvasó –, és jól esik néha jót röhögni egy-egy béma játék élcélődős-fikázós tesztjén, azért mi is jobban szeretjük, ha kizárólag tulkó játékok kerülnek a gépeinkbe egy-egy hónapban. Ilyen hónap azonban sajnos ritkán van. Mondjuk éppen most.

- Exkluzív beszámoló az első valóban kamolyának ígérkező konzolos RTS-ről!
- Három, vágjáték, HÁROM vadiúj Final Fantasy kaland egy számban!
- Három, a maga nemében (és kategóriájában) kifejezetten ütős FPS: egy taktikus, egy rémálmos, egy epikus háborús!
- Két bitang TPS: véres tömegjelenségek az egyikben, fogyott kutyalábak és gigantikus, hóban közlekedő horgászcsalik a másikon!
- A földkerekség legszemléltetőbb autószimulátora a földkerekség legizgalmasabb járgányaival és mesés szép belső nézetével!
- A PSP történelem eddigi leglátványosabb kaszabolása óriásokkal, pegazusokkal, és több hordó fröcsögő vérrrel!
- Taktika, stratégia, kaland minden szinten, ráadásul hordozható formában!

Amit ezeken kívül – ezen felül – kínálunk áprilisban: focit az esőben, pixeltámadókat az űrből, a világ legitimosabb szigetét, egy hatalmas animeháborút, szerethető állatkertet, égből pottyogó náciakat Amerikában, balával faragott bogarakat, egy idegbajos kis kék izét, és végül, abszolút tudatosan utolsó sorban, a hét... a hónap... az év... nem, nem... az ÉVTIZED leggyagyibb játékát!

Na ezt überelje valaki!

Martin



Az 576 Konzol pontozási rendszere

- 1 - 2.5 – Csak saját felelősségre. Mi szöltünk! Nem érdemes koptatni vele a gépet.
- 3 - 4.5 – Ha éppen nem tudsz jobb dolgotra költeni, szerezz be, de ne várj tőle sokat.
- 5 - 5.5 – Teljesen átlagos, játszható stuff. Néhány kósza órára biztos leköti majd.
- 6 - 7.5 – Jópofa! Egy próbát mindenképpen megér. Talán még rá is kattansz?!
- 8 - 9.5 – Bátran ajánljuk, mert kellemes, finom játék. Nem fogsz csalódni benne!
- 10 – Kihagyhatatlan, mindenki számára kötelező, 576 Konzol favorit! Király!

hírek



TOM CLANCY'S HAWX (PS3, X360)

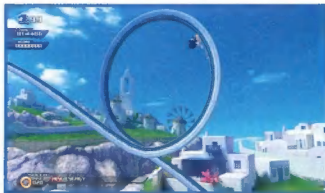
A szó legszorosabb értelmében a lapzárta előtti pillanatokban futottak be az első képek és információk a Ubisoft repülő akciójátékáról, a **Tom Clancy's HAWX**-ról. A game, ha nem is ezen a címen, de már készül egy ideje. A jó memóriáival rendelkezők talán még emlékeznek rá, hogy sok-sok éve tünnek fel rendszeresen a „készül a Tom Clancy's Air Combat” hírek – nos, a jelek szerint MOST készül el, és az AC a HAWX munkáié volt. A HAWX fejlesztői nem zöldségfőzők a zseróban, a Ubisoft bukaresti stúdiója hegeszté a játékok –ők erősen szimulációs beállítottságú arak, legutóbb a Blazing Angels-, meg a folytatásait láthatjuk köztük –, ami mondjuk inkább volt érdek zűrés, mint szimuláció, de sebai, mert a HAWX sem lesz az. Akkor mi lesz? Az Ace Combat szeréhez hasonló vadászgépes akciójáték, az ígéretek szerint igen csavaros történettel ellátva – utóbbiról az Űbi még nem nyilvánozik. Az állítások abszolút lebilincselő sztorin kívül is záporoznak az ígéretek: kihívás az elit pilótáknak és kényelmes belutazási lehetőségek az abszolút kezdőknek, több mint öven különböző repülőgéppel, tizenhat játékos egymás elleni online multiplayer csatákkal, ami pedig a legjobban hangzik, a sztori módok akár negyven is játszhatók egymást segítve – a négyfős kooperatív hancúr azért még mindig elég ritka ebben a műfajban, pláne a kampány-küldetések esetében.



Az első képek, és a kiadó által a nyitóképnek hajított első trailer alapján a HAWX egyáltalán nem néz ki rosszsz, sőt, bármi jó néz ki, nyugodta szívvel oda lehet tenni a tavaly ősszel megjelent (és szintén csinos) Ace Combat 6 mellé, nem fog pirakodni. Reményeink szerint hasonló dolgokat lehet majd elmondani a játékmotról – a román fiúk a játékot meghajító technológia mellett remélhetőleg a Blazing Angels koptatás küldetéséi is vadújsra kerül. Megjelenés: a leszállási engedélyt össze kapta meg, PlayStation 3 és Xbox 360 platformokon.

SONIC UNLEASHED (PS3, X360, Wii, PS2)

A **Sonic Unleashed** rapport érdekes módon bukkant felzárna március végén: egy egyik Sonic rajongói oldal szerkesztője a Sega sajtó-oldalán turkálva bukkantak egy rákás képre meg egy videóra – olyan képekre és mozgóképre, melyek elvileg még nagyon nem voltak közlésre szánva. Ahogy az ilyenkor lenni szokott, a képanyag virusként terjedt a neten, a Sega pedig elküldött az ilyenkor szokásos „Vegyétek le azonnal, vagy kilújtok a vízmosásra ügyvédekkel, és akkor lesz az nemulási” monóvörrel. Eppen ezért gyorsan össze is készült magukat, és a szivárgást követően a japán tokiusok kíváncsi hivatolatosan is felfedték a bizonytóra

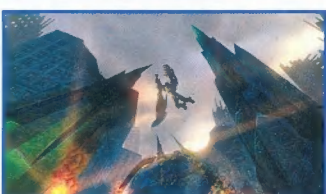
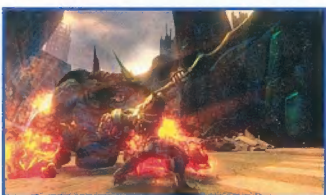


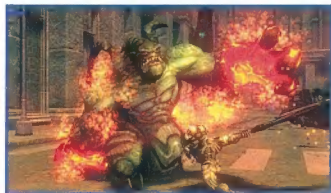
csak később bejelenteni szándékoztak új Sonic epizódot. Az Unleashed a Sega szerint visszatér a kék szindzsin klasszikus, villámgyorsra hangszereket győzelemhez, ugyanakkor el is szakad azoktól – a szériában eddig nem látott játékelemekkel kívánunk frissíteni egy nagyot a sorozaton. A Nagy Változtatások jegyében gyorsan kiküzdött a széria utolsó felvonását meghajtó RendeWare technológiát, az új motor Unleashed kódnevén fut, szép, modern, csillog-villog, és házon belül fejlesztették – direkt a Sonic Unleashed igényeinek megfelelően. A játékmotrát a harmadik helyett inkább „kettő és fél de”, azaz hiába épül fel minden poligonokból, a kamera pozícionálása és mozgása a kettődes, odáig szorított Szorítottak idejé – ennek pedig örülünk, mert Sonic Adventure óta vagy oda, eddig egyetlen „modern” Sonic sem tudta visszazárni a Megadive-os aranykor játékaiknak hangulatát, és legfőképpen sebességérzetét. Szegők kifejezetten visszafogottan nyilatkoznak az új lehetőségekről, ezen a fronton két dolog tűnik bizonyosnak. Az első az, hogy komoly szerepet kap a közelharc, a másik pedig Sonic átalakulása: az Unleashed nappal / éj ciklusokra lesz bontva, éjszaka pedig hűsünk átmező sündisznóból vérfarkasba. Vagy Vészsündisznóból? Hivatkoznak álláspontra arról sincs, de valószínű biztos lesz, és Sonic akcióinak változásával valószínűleg a képességei (új mozdulatok, új közelharc technikák) is változni fognak.



DARKSIDERS: WRATH OF WAR (PS3, X360)

A THQ a tavaly júliusi E3 alkalmából jelentette be a **Darksiders: Wrath of War**. Akkoriban még csak nagyon minimális információk álltak rendelkezésre a játékról, nagyjából annyit lehetett tudni róla, hogy erősen sötéte szeretett akció-eposzra számíthatunk. Most (a THQ rendes tavaszi Gamer's Day-e alkalmából) megérkeztek az első képek is, és az összegyűlt zsummalizált gameplay demó tekintethet meg a játékból. A Darksiders története az Apokalipszis idején játszódik, a világnak annyit, eljött a bibliai világsége, a Földön démonok és angyalok harcolnak a lelkekért. A játék főhőse, War a Négy Lovas egyike – és mint ilyen, elvileg a démoni oldalon kényes harcolnia. Itt jön a csavar: War megtudja, hogy őket tulajdonképpen átvették, a Végűs Háború felesleges volt – most azért harcol, hogy rájöjjön, ki áll a cinytevés háttérében, és persze hogy a saját oldalára állítsa a másik három Lovast is. Bizarri? Kétségteletlenül az. Az ígéretek szerint nem szimpla gombaszakadós, ezellen vadalkarizátor lesz szó, a nagyobb ellenfelek a szűkeallamnyunk aktív használatát igénylik – a demóban War egy hatalmas bagórgelgő szörnyet / démon ellen harcol, akir nem nagyon hatottak meg hűsünk kombó – így aztán a romos nagyvívóváron szorított heverő autóracsokat kellett a szájból dobálni a siker érdekében. A „kolondozó” rész leginkább a Metroidra, vagy a Castlevanóra emlékeztet: a játék világának egyes részei keményen el vannak zárva, a továbbjutáshoz szükséges tárgyakat / képességeket a dungeonokban tehetjük magunkévá. A dungeon felfedez-



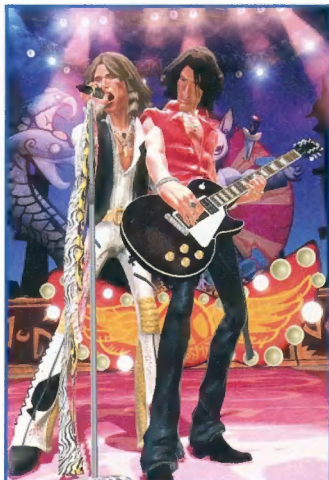


z és pucolás nem mellékes, a poén kedvéért a játékba szőrt elem, hanem a Darkiders gerincoszlopja: a fejlesztés szerint nagyjából 40-60 arányban oszlanak meg a felszínen történő, és a dungeonokban végigharcolt játékok – a földalatti felfedezés, keresgélés és harc javára. Aprópó, harc: a folyamatos vágdolgazást némi lövöldözéssel is színesíthetjük, a távolgázi löfögyerek leginkább akkor kapnak fészerepet, amikor War nem gyolagson, hanem láthatóan osztja az áldást – hűsüni értelemserűen rendelkezik egy pocival (egy jó ronda dögöl) is, különben miért is hívják Lovasnak, nem?

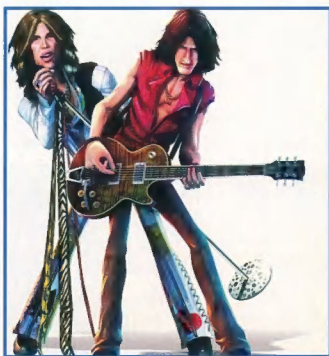
A bemutatón nem esett szó War fejlődéséről – azaz a „szerepjátékos elemekről” – pedig lesz ilyen is a játékban, War fejlődése dítolag rendkívül sokrétű, és nem csak számokban / statisztikákban, hanem kinézetének / külalakjának változásában is megmutatkozik majd. A célplatformok adottak (Playstation 3 és Xbox 360), a megjelenés pontos időpontja azonban még kérdéses – a THQ szeretné még idén a polcokon tudni a démoni kalandot.

GUITAR HERO: AEROSMITH (PS3, X360, WII, PS2)

A Guitar Hero meghódította a világot: három éve igazi rétegtékként indult a sorozat: a multiplatformosodó második rész meghozta az igazi sikert, a harmadik epizód pedig tavaly ősszel akart kasszát, minti ide Led Zeppelin – az Activision 2007 egyik legkeresettebb játéka tudhatta magának a személyében. Még mielőtt rátérnénk a friss bővítményre: a Guitar Hero III júniusban kijön DS-re is, még hozzá egy négygombos, a Nintendo szekvenciához posztinható kiegészítő társaságában – aki nagyon nem bírja ki mozgás közben GH nélkül, itt a lehetőség, hogy a tömegközlekedési eszközön csúdlón hűlyé... Izé, igazi, hamisítatlan Mobil GitarHást magából. A **Guitar Hero: Aerosmith** esetében maradtak a képrenyők előtt, de újdonságokban szerezésére itt sem lesz hiány. Az Activision a játék szerint tanult a sokat kritizált tavalyi „Rock the 80's” GH mellékéből, így az Aerosmith nem pusztán a híres banda még híresebb számainak gyorsan egy másra dobolt gyűjteménye lesz. A helyszíneket teljesen lecserél-



ték, a karrier mód lokációi VALÓBAN az együttes karrierjét követik végig – a banda egyik első közszínhelyét, az azóta lebontott / átépített Max's Kansas City klubot például archiv felvételek alapján kreálják újra a fejlesztők. Az Aerosmith minél realisztikusabb színpadi megjelenése érdekében a banda tagjai gondos motion-capture eljárásnak vetették alá magukat, Steven Tyler digitális hasonmása a játékban is olyan jellegzetesen nyújtogató majd a nyakát, meg a karjait, mint a való életben. A GH: Aerosmith 40-számot kínál – érdekesség, hogy az eddig bemutatott számok in-

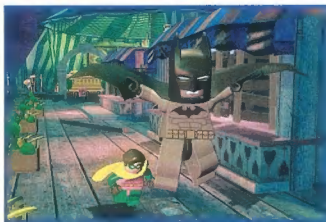


kább az együttes karrierjének korai szakaszából válogatnak („Make It”, „Uncle Sally”, „Draw the Line”, „No Surprize”, vagy a fantaziaság „Sweet Emotion”), de gyönyörű szerint lesznek rajta bőven híresebb – így a fiatalabb közönség által jobban ismert – dalok is. Ez egyben azt is jelenti, hogy több szám esetében már nem állíthatunk rendelkezésre a „gitarhírsításhoz” elégségtelenül szükséges eredeti, tökéletes stúdiófelvételt – az Aerosmith éppen ezért ismét stúdióba vonult, és újra felvette a problémás nótákat. További érdekesség, hogy – cím ide vagy oda – nem mind a negyven zené Aerosmith dal, a kínálat negyven százaléka az együttes saját, külön bejáratú kedvencei (Mott the Hoople, Cheap Trick, The Kinks) teszik ki. A multi játékoknak maradtok (de valószínűleg nem bővülnek), a korábban ismert választható karakterek is visszatérnek – ezúttal nyak megnyitható kasszámell. A játék fejlesztésé Neverszóljandó változásokat ígér a játékmennetben, a profilból technikáknak számító hammer-pull-off gyors időzítése például a korábbiaknál lényegesen lesz. A Guitar Hero: Aerosmith június végén jelenik meg, Playstation 2 / 3-ra, Xbox 360-ra és Wii-re párhuzamosan.

LEGO BATMAN (MULTI)

A LEGO Star Wars alaposan felforgatott mindent: a LEGO játékok korábban budget-kategóriás próbálkozásoknak számítottak, és senki nem törekedett velük igazán a nagyon-nagyon fiatal korosztályon kívül. A Leo SWB bebizonyította, hogy jópárat megközelítéssel, kezdő-barát játékmennel, és persze nagy adag humorral sokra lehet menni – annyira sokra, hogy a kicsikből a nagyokig mindenki szívesen fogadja az újabb LEGO-áldozatokat. Idén kaputól kettes kapunk belőlük. A **LEGO Batman** az ismert képregény / rajzfilm / mozifilm kalandját dolgozza fel – a fejlesztési munkálatait továbbra is a LEGO SW-kektől elkészítők Traveller's Tales felel. A LEGO Batman szerezésére nem csak a mozifilmről válogat, sőt, azazból merít legkevésbé, az inspirációt sokkal inkább a brutális mennyiségben rendelkezésre álló (a harmincas évek óta fut a sorozat, nem egy, hanem több ágon...) képregények jelentik. Választható karakterekből nem lesz hiány – a Traveller's Tales ígérete szerint gyakorlatilag az összes, valamennyire is ismert Batman szereplő felkínál majd a játékban – még hozzá mindkét oldalról, azaz a hősökön kívül a gonoszoké is szerepet kapnak. Meghazozó nem is kicsit! A LEGO Batman egyik újdonsága, hogy miután a játékkal (alapjelölésben: Batman és Robin) végignyomtuk egy pályát, megkapjuk még egyszer ugyanazt a szcenáriót – csak a rosszfiúk oldaláról. A pálya ilyenkor természetesen módosul, nem





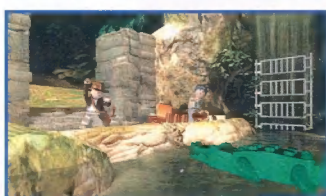
ugyanazt az útvonalat járjuk be, mint korábban. A hős / antihős választék mellett egy raklapnyi új eszközök áll rendelkezésünkre (az Acicision által demózott pályán a Denevértörzset vadul dobálta azt a bigyót, amit angolul Batrangnak hívnak, és magyarul nagyon hülyén Denevértörzsnak lehetne fordítani – a denevér alakú bumeráng, amivel hátulról is fejbe tudja csapni a rosszarcokat, tudjátok...). A LEGO SW-hez hasonlóan is LEGO Batman sem számít akció, a „na, most hogyan tovább feladórányok” állítást egy fokkal komplexebbnek lesznek, mint korábban – rettenetesen csavaros fejtörőkre persze ezúttal sem kell számítani, a játék (humorban is) tartja magát a korábbi „kilencet kilencvenkilenc éves korig” megközelítéshez. Tervezett megjelenés: ősszel, valamikor október / november magasságában, jó széles platformválasztéka – PlayStation 3, Xbox 360, PlayStation 2, Nintendo Wii és DS, párhuzamosan, ahogy illik.

LEGO INDIANA JONES (MULTI)

Isten érkezik (májusban), az új, négyes számú Indiana Jones mozifilm, ilyenkor illik valami játékot is kiadni mellé, had csörgön az apró (na jó, nem is olyan apró) a kasszában. Most azonban az az érdekes helyzet áll elő, hogy a LucasArts nagyon nem lett kész a saját, sok éve fejlesztett Indiana Jones projektjéért, így az Acicisionre, és a jó iparos emberek módjára egyszerre több játékban is dolgozó Traveller's Tales-re hárult a nemes feladat – Indiana Jones játékokat kell szállítani, ha lehet, minél közelebb a film májusi premierjéhez. Misszió végrehajtva: a **LEGO Indiana Jones: The Original Adventures** június legelőn már a polcokon lesz, így a mozifilmhez nem kapcsolódik közvetlenül – ahogy a címe is mutatja, itt bizony az első három Indy-kalandról (Az elvesztett frigyóló fosztogatás, A Végzet temploma és az Utolsó Keresztelés) játszhatjuk végig – legesított frontban. A



játekban demózott verzió alapján elmondható, hogy a Lego Indy rendkívül közel áll a Mostanában Minden Lego Játékok Lapján Szolgáló Lego Star Wars-hoz. Ami nem baj, a LEGO SW jó volt, a Lego Indiana Jones pedig a jelek szerint elsőszorban a csillagok háborúja kivételével legmegkapóbb elemén – a humoron – igyekszik még egy nagyot dobni. Mivel az Indy-univerzumban nem áll önnyi (lonnányi) karakter rendelkezésre, mint a Star Wars esetében, ezért a Traveller's Tales inkább a pályákat, és a konkrét játékmennet igyekszik javítani. Minden a karakter rendelkezik egy darab speciális tulajdonsággal (akár az „előzményekben”), de újdonságként feltűnik a tárgyháznál is – az egyik pályán Indy egy csavarkulcsot felvéve juttat meg egy járművet, hogy az-



tón használja azt. A másik lényeges különbség (a LEGO SW-hez képest), hogy látszólag komplexebbé vált az ott látható viszonylag egyszerű harc – a LEGO SW karakterek gyakorlatilag kéthárom moduláris kombinálhatók, így ennél jóval többre képes – használható léfegyvereket, és viszonylag változatosan bonyolít (meg korbácsolhat), über-bonyolult, durva kombók memorizálását igénylő, Devil May Cry jellegű harcokra persze senki se számított, ez a játék nem erről szól. A pályák változatosság, az összes lényeges (a filmekből ismert) helyszín megjelenik itt – egyes lokációk inkább az ügyesség / puzzle feladatokra lesznek kinyerve, másik pedig inkább a harcoktól szólnak majd. A pályákat egy közös helyszínről érhetjük el – a Lego Star Wars kontinens szerepét itt Jones doktor töltötte, a Barnett College veszi át. Mint minden LEGO játék, a LEGO Indiana Jones is megjelenik mindenre, amire manapság megjeleni lehet és érdemes: a PlayStation 3, PlayStation 2, Xbox 360, Wii, DS és PlayStation Portable tulajok is biztos számíthatnak rá – a dolgok jelenlegi állása szerint június harmadikán.

APRÓLÉK

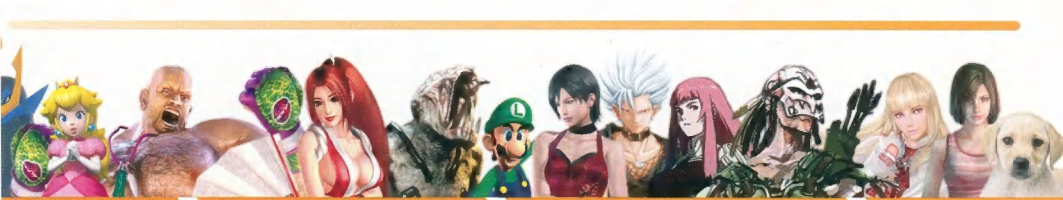
>> Pletyka, de erős a valószínűség-faktor: állítólag **Batman** játékok dolgozik a **Pandemic**. Az információ több okból is hihető. Először is: idén nyáron kerül a moziba a második „öngenerációs” Batman film, a **The Dark Knight** – ehhez pedig dukálna játék is. Az előző mozzahoz az Electronic Arts szállította a kötelező játék-adaptációt, a **Pandemic** pedig átvált az E-ből kikerült, van, így egyáltalán nem elképzelhetetlen, hogy ismét ők ünek fel a Denevért hátra. Az utolsó adalék: a **Pandemic**-nél jelenleg négy játék készült, **Project B**, **Q**, **Y** és **Z** munkacímén – a **B** akár a **Batman** is lehetne, nem? De!

>> Végleges európai megjelenési dátumot kapott a sokak által várt **Ninja Gaiden 2**. A brit GAME bolthálózat (olyanok, mint az 576 Shopok, csak angolban) értesülését szerint **június hatodikán** a második időrés. A júniusi premier előtt kóstolót is kapunk a teljes számú mindzstadából – a demonstrációs verzió valamikor május folyamán kerül fel az Xbox Live Market-place-ra.



>> Tovább folytatódik az új **Alone in the Dark** kalváriája: az ötödik résznél hosszabb csúszás, és többszörösen elhalasztott megjelenés után elvileg idén májusban kellett volna a polcokra kerülnie. Még lepetés: nem fog, az új időpont **június huszadikán**. Még így sem teljes a kép, a fenti időponthoz ugyanis csak az Xbox 360, PlayStation 2 és Wii változatok rajtolnak el (mégért azért erre sem venénk az előzmények ismeretében), a PlayStation 3 verzió (ide zúnik) „valamikor később” érkezik.

>> A Sony könnyesnek nem nevezhető bícsát vesz a PS3 (eddig) standard kontrollertől, **SIXAXIS**-t. A mozgással együtt, a **DualShock 3** Japánban már jó ideje kapható, az Álla mokban április elején debütált – európai időpont még nincs, di-



élünk a gyönyörű, hogy itt sem kell már sokat várni rá. A Sony ennek öröme gyorsan nyugdíjba vonulhat a látványosan rövid ideig támogatott elődöt: a SIXAXIS gyártását befejezték, a rokkant-készleteket a boltok polcaira szoríták, és annyi – a japán elektronikai óriás becsülése szerint nyár környékén már csak a DualShock 3 lesz kapható a PS3-hoz. A DS3 egyébként egy ráadás régebbi PS3 játékokkal is teljes mértékben (azaz „ezzen”) együtt képes működni – többségükhez külön patch letöltése szükséges.



>> Japán visszatérítés 2007-re: a máravado Famitsu magazin tipuslábára rendezte a tavalyi év sikeres (és kevésbé sikeres) konzojait és játékszofereit. A hardveres listát koronázta meg a **Nintendo DS** vezeték (6,3 millió eladott gép 2007-ben), a második a Wii (3,7 millió), a harmadik pedig a tavalyi év második felében nagy hajrára PSP (3,4 millió). Szofveres fronton is a Nintendo dominiál, az aranyérem a **Wii Fit** (1,76 millió), a második helyen a Mario Party DS ócsorog (1,65 millió), míg a bronzérem a továbbra is elképesztően sikeres, Japánban külön megvásárolható (azaz nem a gép mellé csomagolt) Wii Sports-ot (1,61 millió) illeti.

>> Még mindig Japán, ezúttal inkább üzleti műonverek: a Capcom sem akar kimaradni a **monopólium** nagyon divatos „bevdvdrák jád”, mert pénzben is van, meggy nagy is vagyok” buli-ból. A japán kiadó első lépésben a K2 fejlesztőstúdiót vette meg magának – a csapat felelős (többek között) a Tenuh játékokért. A másik bevásárlás nem fejlesztőkre, hanem egy licenccer irányult: a Capcom a **MotorGP** ötvenes közlörágos jogait szurkalt le meg nem nevezett összeget. Érdeklőség, hogy a playstationös jogok (PS2, PSP, PS3) már korábban is náluk voltak, az újabb befejtés annyit jelent, hogy ezúttal a többi platformra (például az elsőkorban Xbox 360-ra) is át szórhatják majd a versenymotoros anyagokat.

>> Mostanában mindenki nagyon reklámozza játékon belül – a **Gearbox** (Brothers in Arms) sems ezszel másként. A stúdió a játékon belüli hirdelésekben érdekelt Double Fusionnal kötött megállapodást, Dupla Füzűlek technológiája csomagja majd a dinamikus reklámokat a jövő Gearbox játékaiban. Lehetőség reklámhorozók: **Aliens Colonial Marines**, **Borderlands** és persze az idén (most már kényvel) debütáló **Brothers in Arms: Hell's Highway**. Az új BIA-ból példaként is mutatták: a reklám (Philips) befejtése rappant ügyes, a holland ák (alkor, és most is) létező cinchovini gyártár szerepelteti a pályán.



>> Nem kell lemondanunk a PSP-s **Gran Turismo**-ról: a hordozható verziót még 2004-ben jelentette be a Sony, és ehévig 2005 tavaszán kellett volna megjelenie – azóta sem lett ilyet. Kazunari Yamauchi, a Polyphony Digital elnöke szerint leginkább a PS3-as Gran Turismo 5 miatt kellett egy csiga végsőbevárása a fejlesztés, a „nogyépes” változatot a vörtnél sokkal több munka

alodt: A PSP-s GT így idén semmiképpen nem fog megjelnie, de továbbra is aktívan dolgoznak rajta, az, az eredeti elképzelésekhez képest még bővült is a várható szolgáltatások köre – a korábban nem tervezett online móli példák mindenkiépen be akarják építeni a PSP-s kivételése is.

>> Még idén belevetjük magunkat a **Far Cry 2** (PS3, X360) által kínált izgalomba – igéri a Ubisoft. A második rész a francia kiadó 2008 őszé kiadatlának egyik előkéve lesz. A második Far Cry a látványos körítés mellé non-lineáris és dinamikus történettel, 50 nézetkölméteményi szabodon bejárható területtel ígér, mindezt egy filári afrikai konfliktusba csomagolva. A szoros fejlesztési menetrendre hivatalosa a kiadó elmondta, hogy a megjelenés előtt né számítottan előzetes demonstrációs verzióra, ilyesmi legkorábban az őzi premier után lesz idejék.



>> Átlátogat a konzolvilágba az utóbbi idők egyik legeredetibb valósdéji stratégiai játéka, a **Darwinia**. A Xbox Live Arcade kiadatlant erősítő Darwinia-ban továbbra is egy informatikai rendszert befejtésben folyik a közdelem a lézód mesterséges intelligencia ellen – a TRON világát tessék elképzelni, csak RTS-be öltve. Az XBLA verzió a **Multivinia** ködnevű multiplayer változat is tartalmazni fogja – ennek befejtése március közepé áza zajlik.

>> Botrány, botrány! A gilyágyártó **Gibson** a fel világot a perli egy átluk befejtézzel szabodalom miatt: a **Guitar Hero** és a **Rock Band** fejlesztőit, kiadóit, és forgalmazóit is bíróság elé rángatja a cég.

A Gibson nagy sérelme: szerintük az 5 szabodalmazatokat előlörük a gilyarozs / zenélés játékok által alkalmazott technológia, így azok jogosultatlannal használják azt.

A gilyágyártó gyakorlatilag mindenkit beperelt, az Activisiont (Guitar Hero) kezdve a Harmonix-on, az MTV Networks-ön és az Electronic Arts-on (a Rock Band csapat) át a játékokat áruló nagy amerikai kereskedelmi láncokig.

Az Activision szerint a Gibson szabodalom nem fedi az átluk használati eljárat, a Guitar Hero játékok három éve picon van, a cégnek elég ideje lett volna tiltakozni, így gyorsan vissza is perelték a Gibson, a szabodalom megsemmisítését követve.

A Harmonix sem hajlí le, ák azt mondják, hogy a Gibson technológiájának semmi köze a játékokhoz – a tíz éves szabodalmazat előlörü egyedi hardverekhez, valódi hangszerekhez, és valószínűleg a Gibson szabodalom miatt a Gibson szimulán pénzért akar látni a szuper-sikeres produktaimból.

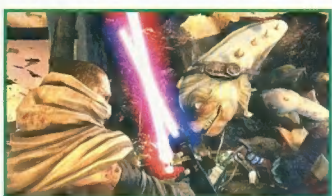
>> Sokan akarnak magunknak szeletet a finom MMO tőről: a **World of Warcraft** évi 1,2 milliárd (igen, milliárd) dolláros (igen, dollár) bevétele másnak is jól eme – a nagy kiadó azon tűnik a fejüket, hogy melyik nevev oroszokat próbálják „antájpasítani” a remélt cél elérése érdekében. A **Ubisoft** például **Tom Clancy MMO**-t tervez, 50 millió dolláros befektetéssel. Ennek öröme gyorsan meg is állapodott Clancy apával: az idős írónak (az eddig évente fizetett licenclajok helyett) átladok egy nagyobb összeget – a hírek szerint így 60 millió eurót – melynek fejtében örök időkre ák használhatják a nevet a játékokhoz.

A Take-Two szintén a nagy bevételekkel kecsegtető MMO piac felszínét: a kompánia soros üzleti beszámolójában írt, hogy franszcizuk MMO-mellékletgát tartja lehetségesnek: a **Bioshock** és a **Civilization** lett masszív multiplayer kezelése kizsemeve.

A Codemasters is nekifut a konzolos MMO piacnak: David Sorli, az angol kiadó online divíziójának elnöke elárulta, hogy jelenleg kettő, kifejezetten a konzolos piacot megcélzó MMO fejlesztésük fut – idén nem lesznek kész velük, mindkettőt 2009-ben akarják kihozni.

>> Ha már a **Take-Two**-ról tartunk: a Konzol márciusi számban részletesen beszámoltunk a kiadó körül bonyolódóakról – konkrétan az Electronic Arts kétfélmillió dolláros felvásárlási ajánlatáról. Azóta vannak újabb fejlemények, a Take-Two igazgatótanácsa határozatlan elutasította az EA ajánlatát: köszönni szépen, de nem tartjuk megfelelőnek sem a módszer (jelenlegesség felvásárlási szándék), sem a felkínált összeget, így nem kérnek belőle. Nem zárták ki azonban, hogy a közeljövőben lehetséges partnerként ismét nézünk – de szigorúan csak a Grand Theft Auto IV április végi premierje után. Magyarán szóba: a nagy pénz meg bevárják, aztán lehet alkuozni.

>> Újabb csúszás, ezúttal a Star Wars univerzumban: a LucasArts nyár elején akartó piacra dobni a **Star Wars: Force Unleashed**-et, de nem fogják – a fejlesztési munkálatok elhúzóda miatt idén ősszel, a kiadó közlése szerint „legkorábban szeptemberben” lehet szímlóni a megjelenésére. A Force Unleashed a prequel és klasszikus trilogia közti időszakban játszódik, és Darth Vader titkos tanítványaként fogjuk használni benne az Erőt – meghozza eddig soha nem látott intenzitását.



>> A Capcom leránt még egy (utolsó?) bőrt a Lost Planetről: a következő körbeptoralás (tavaly kijött X360-ra és PC-re, idén PS3-ra), egy „bővített kiadás”, a szép hosszú című **Lost Planet: Extreme Condition – Colonies Edition** jelenikhez. A Colonies négy új játékmodot cap a single kampanyhoz (Score Attack, Time Trial Battle Mode, FFS Mode és Off-Limit Mo-



del, de leginkább a multi területén harv változások. Az egymás elleni küzdelemmel járhatók lesznek Bővítőgagy Úrök (az aridok), kapunk egy rákás új pályát és cross-platform multiplayer – vagyis ésszaphatnak egymással a PC és X360 verzió bírtokl játékok. A Colonies Edition egyelőre csak japán megjelenési időponttal rendelkezik (május vége), de valószínűsítjük, hogy az amerikai és európai debütál is. Meglepés: PS3-ra nem hozzák ki, mert arra két hónapja jelent meg a „normál” verzió. Eleve ezt kellett volna kiadni oda, nem?

Fali lebeg

Nagyagy

576

Kisagy

A Hónap Témája

AOU 2008

:: insert credit ::

Az arcade sorsa hiperbola-ívet leíró (középen nagyot csattanó, a végén underground-ba/ismeretlenbe hajló) történet, melyet sokszor, sok helyen láttunk már – a forma szinte mindig ugyanaz, a tartalom örök. A kezdetekkor kevesek kompromisszummentes, minőségi szórakozása, ami az egyre nagyobb népszerűségnek köszönhetően végül jelenséggé, intézménnyé, örülte fajul (s még mindig képes atombombákat pakolni a silóba), majd az érdeklődés elvesztése után

ismét csak a megszűnt kíváncsiságát és érdeklődését tudhatja magáénak. Ezek az arcak ott voltak február 15-én, az AOU (All Nippon Amusement Machine Operator's Union) 2008-as megnyitóján – kirakati hullamosás*, mondhatnánk, ha hinni lehet Greg Kasavinnak, a Gamespot ex-főszerkesztőjének, aki 2007-es felmondását (többek között ezzel kommentálta:

„Arcades are dead.”

FIGURE



:: sega ::



Korábban (jóval korábban) nem lehetett végignézni egy játékszeren úgy, hogy hátsóul fiz képernyőről me a csg logója mosolyogjon ránk. Mostani szereplésük ehhez képest szinte szolidnak mondható, bár esetenként még mindig minőségének.

A Melty Blood: Actress Again egy, leginkább a Bleach-re emlékeztető 2D-s verekedős anyag – a hasonlóság abban is megmutatkozik, hogy szintén magából építkezik. Közismertessége ellenére az egy sorozat immár haladik része – míg a Windows PC-kompatibilis verziók vizuális novella és bunyó keverékből építkezik, az Act Codexia alcímű epizód után a széria kivágta a történetet és a palozkodásra helyezte a hangsúlyt. Jelen volt, csendben meghúzva magát, ránézése cirka dögünalom...

5 Ver. D – ugyancsak melyre ástak, az első epizód a PS2-re is kiadott Evolution után megálta a Final Tune verzióval. A mostani frissítés új tárgyakat és játékmódokat hoztak az arénába, Trial 2, illetve (valószínűleg arcade-exkluzívul) megmarad) Open Battle címekkel. Ami velük még marad: a klasszikus 2D-s játékok dinamikája, térben – olykor eddig is meg szokhattuk.

A kettes verziószámú **Sega Network Casino Club**nál csak a neve, és a leviázétkokkal elborzított **Answer X Answer** fűnt analízisbarnak, ellenben a Milestone fix shooter, az **Illevo** hangárylást legteljesebb: bár ez még mindig a Ra-

díly/Karus flashjáték-vizuálisán alapuló pulgatólats, a Naomi alaplap talán az egy ballap'csnyi nemnyit egy ottani ártatnak. Potenciális platformok? Dreamcast gondolni sem merek is ledlított GD-ROM-gyártás miatt (bár ha az NG Dev Te am szívbaj nélkül kiharoz a Last Hope-of mezei CD lemezen, talán ennek is lehet esélye), de a Wii számításba jöhet, elvégre a Milestone nemrég bejelentette, hogy érdekzi a gépre az eddigi shooter-irridjuk, egy lemezen.

Jelen volt a szenzáció G.Rev, a Naomi másik elkölvezettjének új játéka: a Border Downfall és az Under Defeatlel a nevüket köbe véső srácok a Guli (a Seibu Kaihatsu – Raiden-sorozat – renegetjainak friss csapata) tenyerébe csaptak, és közös erővel fejlezték a **Mamonoro** névre hallgató vertical shooter. Egyszer talán azt is haza lehet vinni, ha már a Senko no Ronde is megkapta a X360-logóval díszített DVD tokját (a második rész pedig tavaly év végén a hivatalos bejelentést).

(Azt még meggyarazná el nekem valaki, hogy a **Galileo Factory** mi az úristen, mert ránézése esztétik kombinációja egy Kenő soroldásnak, egy flipteknek, egy LSD-től bezsongoló hullámvásvú-tervező éber álmanak – mindez megjelvére egy porgettett kis kerékkel, nagyon nagy kupac ármevel és grafikus feedbackként egy gyűlmölcsös gép szinkronizációs villag, tancoló kis figurákkal. A megtestesült, kétségbeesett maximalizmus.)

A **Fate Unlimited Codes** kipróbálására a cég ajándékként adott egérpaddal csalogatta a kedves látogatókat, de látszik nem tört annyira csillagoknak (és a testzetts manga-design ellenére is inkább kifejezetten csúnyáknak), és hírből-névből sem lehetett olyan jól csengő, hogy akkor sőt képezzek a kiállított automata elé, mint a **Street Fighter IV**, ami gyakorlatilag megközelíthetetlen volt – a kiállítás két napja alatt mindenki csapkodta a gombokat a testzetts artwörkök alatt. Az **Alfa Romeo Channel** bázisánál az old-school SF2 játékműhelyének kiképzéses visszavágásáról örög – nem csoda, hogy a látogatókat úgy kellett lefogadni a gépről, elvégre, ha „csok” ennyit nyújt majd, az

bőven elég a feltámadáshoz, a mennybe-menethez és az örök élethez (azért Pilatus még mindig nem lesz játszható karakter).

A **Sengoku Basara X** már a 2007-es Tokyo Game Show alatt is feltűnt, de (juszéval) névtelen 2D-s bunyóként nem volt sok esélye a labodba rögösre olt sem. Úgy tűnik, a Capcom örmagának tesz keresztbe: mi lehet versenyképes veredőző játékok manapság az SF4 mellett?

Futottak még: a **Wantame Music Channel** ritmujáték, ami tavaly novemberben megkapta a zsebében hordható Nintendo DS portját is, valamint a **Bell Circle Sparkling Blue**, amiről még a Google sem tud semmi biztatót a létezésén kívül.



Az idén Európában is feltűnt Silent Hill Arcade kabinetjének bizarrsága után végleg világossá vált, hogy a Konami vanózik az extrém gadgetekhez, de a **Action Cop** – hervasztóan konzolizálva névtelen kontrasztban – tényleg innovatív megoldásokkal operál: teljes körű mozgásérzékelést biztosító, szélesvásznú plazma képernyőt villagoltatva szolgált környezetet az alkalcsapóhoz, védekezéshez és lövöldözéshez. A **The Japan Times** emlékedése: „nint a politikai inkorrektség/fejér érzékenysé kérdése eléggé a levegőben lóg a „fóhár zsuru úti a bandákba tömörült fekete bunyózikel”-felállás miatt (a nagy képernyő pedig ugyancsak segít a beélelés), de ez jellemzően egy amerikai újságíróra meglató, a japánokat feltehetően nem nagyon fogja zavarni. (Nem általánosítónak, csak beugrat az a történet, amit Brian Flanagan – független PC-s játékkészítés – mellől a Gamasutrának: „A Capcom-interjú

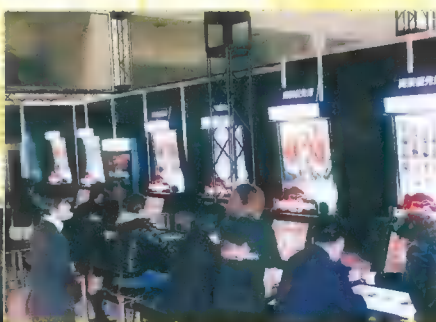
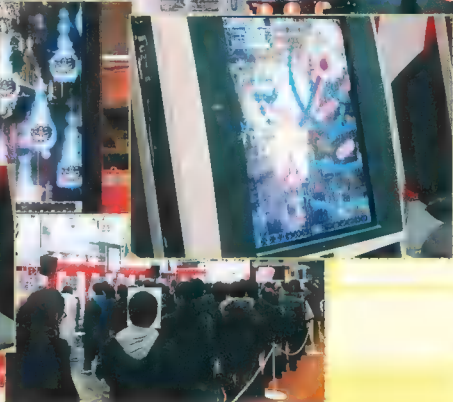
rövid története: elutasítottam Tokióból Oszakába, és megjelentem a interjú, hogy azt kapjam: „Tetszik a munkád, de már korábban alkalmaztunk egy nyugati – amerikai – fejlesztőt, és nem szeretnénk még egyszer elkövetni ezt a hibát.”)

A (melléleg igen csúf) játékok a **Quiz Magic Academy** és a **Horse Rider** felhűnése fullasztóan átlósába, ha nem szerepelnének a BEMANI-hadszínre legújabb zsoldosai a **GuitarFreaks** és a **Drummania** már ismerős – a **Vs: Rock** a **Infinity** alcímű/verziószámától elkintve –, de a legdögösebb kabinet-design felmutató a **Kubota-futurista** kombója káncnyéppel cal a szembe – 4x4 jökorra gombbal ellátott kezelőfelület, ritmusok, kombók, bádületes hangrendszer, csúcra járható design. Sajnos, mással nem nagyon tudok kópáztatni – úgy tűnik, a Sunset Riders pompájának kora már végleg cal nosztalgia maradt.



A hardcore mentővára, ■ Cave szerencsés-
■ kicsipelle az expóra ■ legfrissebb **Der-
dampchi**-játék, ami a **Dailyluckatsu**
címet kapta – és a pofa leszokad, szem
benedvesedik, az ész meg elvész. Eszelés.
Sosem látott mennyiségű sprite tombol a
mesterien koreografált pattemnek vezényle-
sében – ■ realizmus tekintetében a Cave
sosem vette komolyan ■ lövéldzset, de a
kemény kihívás a Topolan kérelhetetlense-
gének kifinomult legvége. Zzzás, brutális,
de mégsem agresszív. A korábban PS2-re
kiadott (Daiojouju) portból kiindulva előbb-
utóbb lesz otthoni verzió (a Cave-shoote-
rek jelenlegi árát elnézve pedig az előren-
delés jár majd a legjobban mindenki).
A lövéldzsetnek új felvonás, ■ kétdimen-

ziós játékoknak reneszánsz – az ArcSys-
tenWorks által fejlesztett pokorozás, ■
BlozBlue már a kedvesinduló trailerben is
hangsúlyozta a játék 2D-s mivoltát, és ■
■ pusztá kívánság illik, az önmagában
olyan, hogy felül a szór ■ ember hátán.
Súlyos. („Szécs Guilty Gear” – komment-
álta egy videomegosztón ■ egyik felhasználó.) HD felbontásban pompázó, az utol-
só arandulässig animált, kézzel rajzolt
karakterek – ■ 25 százados kézzel rajzolt
állapot ellenére máris harcokpesnek kímik
(igaz, még csak 4 karakter volt játszható).
Erre nagyon oda kell figyelni – szét fog útni
szinte mindent, ha megjelenik (a konzolos
ótitartat még ropjátok esőtököt, mindenki
boldog lenne vele).



A fúzió előtt a Square még adatette magát
– tudtak verekedős anyagot produkálni
(Ehrigitz, Tabal No. 1, vagy ■ Dream Fac-
tory-val kész ■ kázbem készített The Squa-
cer), volt minőségű shoot'em up játékok
(Einhandler), egyszóval minden, ami arca-
de-kompatibilis. Ehhez képest most vissza-
nyúltak a szerepjáték-gyökerekhez, annak
is egy régi-új fajtájához, a gyűjtögetős kár-
tyajátékhöz – a **Lord of Vermilion** ezt a
vonalat erősíti. Rebesgetik, hogy az auto-
matákat az interneten összerakozza le-
hetőség lesz országos méretű összecsapá-

sokra, valamint „rendes” kártyázásra is, az
arcade játéktól elkülönítve. Nem is annyira
maga az anyag, mint a grafikus designért
felül művészek névsora ■ impozáns: Tos-
hyuki Itahana (Final Fantasy IX), Shiro
Amano (Kingdom Hearts manga, It's a
Wonderful World, SD Gundam), Yoshitaka
Amano (az első hat Final Fantasy és a Front
Mission karakter-designere, ■ Genji, a
Vampire Hunter D, valamint ■ Elektro and
Wolverine: The Redeemer képregény il-
lusztrátorai) – pazar felállítás, már azért ér-
demes lesz egy-két paklit beszerezni.

Bunyó karácsonyig... ■ árkádok joggal kultikus ikonja a „versus” anyagokra felte- te a legnagyobb hangsúlyt – régi címek tö- kéletesítése, fellüthetése, körüre pofozása. Kiváló alapanyagként a Samurai Spirits Senti lobogtatók, ami a beszámolókat szerint leginkább az eredeti SS játékmenetét idézi. A lékeletes balansz kérdése a King of Fighters 98 Ultimate Match fejlesztése során me- rült fel és került megválaszolásra – a játéke- gyensúly sosem volt jobb, az élvezeti faktor magas. Amíg pedig végképp berúgja az ajtó- t: **King of Fighters XIII**, „KOF HD” – le- heitne elintézni egy röpké legyintéssel, ha

nem festene úgy, ahogy – ■ káprázat. Ez örület. 2D bunyó még sosem volt szebb – korábban néhány amellett kardoskodtak, hogy ez valójában cel-shaded 3D, de nekik az ottukra lett kóppintva, még éppen időben.

Az izgalmasnak tűnő **Half-Life 2 Gun Survivor** kabinetejé kellemesen fest, még ha maga a játék árkádba helyezése előre meghökkentőnek hangzik is – de jussan ész- be: néhány évvel ezelőt ■ Counter-Strike is megkapta ■ hálózatra köthető verzióját. Bunyó, lövés... mi maradt még? A verseny, amiről ■ **DTPG** gondoskodik – gyakorlati- lag egyedülként az egész expo során.



Hát, ennyi. Láthattunk érdekességeket, komoly ötleteket, a kabinetezítés magassiskoláit, a legérősebb konceptok megvalósulá- sát, híres mesterkei – de leginkább ■ lan- gyos víz csobogása hallatszott.

Néhány, valóban progresszív, a „mi” játé- kaink közé is odakerülő kemény odacsapá- son kívül ez inkább óvatos evickelés, vagy ellúzott szelsőség. Nem, már évek óta nem ■ az arcade, ami volt: a nyálcsorgatós hadszíntere, az „ohhha ilyen nem kapunk, eldobtuk hát az apát” világa. Az otthoni konzolok már túl erősek ahhoz, hogy szé- gyenkezniük kelljen – ■ arcade által kínált játékelmény pedig ma már túlhaladott, me- zsei atavizmus, semmi több. Ki hibáztathat- nánk, hogy ott tart, ahol? Nem menti meg ■ kártyajáték (ahonnan is van már hasonló játéke- menetel kináló Eye of Judgement), a mo- zósérzőkés (az EyeToy és a Wimoto korá- ban megkapjuk mi is) – ■ súlyos ötletek, a rafinált belsőit régi kabinetezítésnek meg nem vonzanak senkit, aki átlagjátékos. Igaz, az arcade fénykorában ez ■ szó is más jelentett...

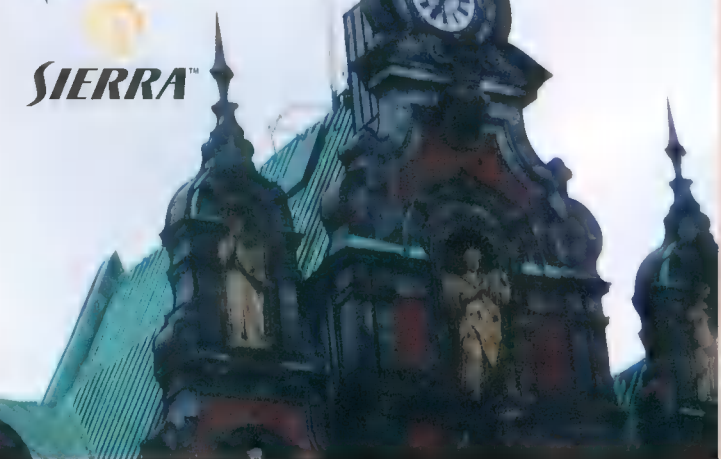
Annak idején ez volt a jövő – a gyors ak- ció, ■ látvány csúcsa, a szórakozás köz- pontja, a nagy hang és a széles vászon,

amit dhíva kergettek a konzolgyártók. Most vadhajítások tobzódása és egy szűk réteg nedves álma.

Ilyen máshogy megy: minden megrekedt ezérlencsészáklennenyelcban. Nagyké- pernyős Tekken 3, szanaszét koptatott Sega Rally (hiába minden idők legjobb arcade multiplayere), sarokba dugott Mortal Kom- bat 4. Nem retro – régi. Különbőség. Ami odáigk merész elgondolás, az ide nem gurúzik be. Jóvábe tekintés helyett ■ hazai arcade színtér (számi valban kevés meg- moradt helyérséggel) inkább üldögel a sá- ros pocsolýaban. Akít ■ Uj éredek, az pont ezért nem néz be – aki pedig régen szocializálódott itt, azért, mert ■ program, ■ társaság. Ez már nem népünnepe, nem közösségi színtér, nem ■ szórakoztatós ün- nep és a játékok Mekka. Inkább ■ ál- szón háború Bosznia-Herzegovíná. „Mi nem haladokunk – mi így élünk” – hangzik ■ hírhedt aranyképes, amiből levelezhetős, hogy Kasavinak többé-kevésbé igaza volt:

„Arcades ■ dead.”

M

**SIERRA™**[illegible]

Te meg szopogassál zsilettpenyé.



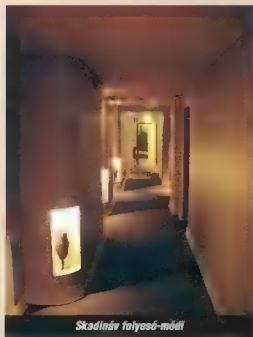
Ez itt kérem az a bizonyos Hanza-stílus



Feladat: megtalálni a saját bringád



A nyugalom városa



Skandináv folyosó-műút



INEA szállóda

A másfél órás repülőút Malmőbe az új AFI lemez és néhány gyönyörű, de vérszaga Párisban keltetésénél jobbra. Az otthoni repülőn két kicsi, vízszintre ahogy kilépsz, kb. 3 métert kell megtenned, és máris felülhetsz egy kényelmes luxusbuszra, ami 95 svéd koronáért – 25 kilométer, 2800 forint, vállalat – bevész a városközpontba, úgyhogy nem kell rizikózni a hiánya-taxisokkal. Itt most annak kénye kövélkeznél, hogy „Jaj gyerekek, hát a svéd táj csodálatos!”, de ez most kimarad, mert a svéd táj kaja ugyanaz, mint a magyar, még a fák is ugyanolyanok. Először meg is rettentem, hogy talán a fák is utaztak, de aztán amikor szembesítél a svéd koca, és Szabó volt – a második meg Volvo, és a harmadik is –, nem pedig farsadtpiros Suzuki, vagy fehér Octavia, akkor megnyugodtam. Tulajdonképpen akkor kezdtem magam nagyon jól érezni, amikor a városhoz közelre feleltünk a svéd házak, amik a jól ismert skandináv igényesség jegyében épültek. Kellemes fehérek voltak vagy tégla-vörösek, nem pedig bugyikékek vagy rózsaszínűek, esetleg soktornyos kátrányvárak, mint nálunk – hiába, a svédnek úgy látszik már tudják, amire a magyarok talán 100 év múlva jönnek majd rá, hogy a miami b'zibarok a világ kulturáltabb részében nem egy menő stílusirányzat... Naposítás, belvárosi közepe, leszáll, kis téta, szép szálloda, gyönyörű szoba, bódított’.

Malmő tulajdonképpen kisvárosnak mondható, annak is mondják. Valami olyat képzeljétek el, mint a Soproni keresztetznék Szentendrével: hihetetlen tisztaság, nyugalom, nincs dugó az utakon, gyönyörű klasszikus, a németalföldihez hasonlatos régi házak, köztük néhány vadlúdi modern épület, de fölételek egységre forva. Macskák és biciklik: minden középület, iskola, állomás vagy üzlet előtt biciklik, néhol százával, néhol kissé összeborulva, a legjobban le sincs lánca – itt nem azért kell agódnál, mint Magyarországon, hogy ha nem egy karvasztású titán-bodát költöd le a drót-szamarat, akkor az ozzlappal együtt elviszik, itt a legnagyobb feladat megtalálni a bicajod a mosszábon.

Kora délután már a városban voltam, aznap csak este volt egy vacsorameghívásom, így kicsit világéllélem-sütkéreztem, nézelődtem egy forgalmas téren. Amikor feljött, hogy milyen gyönyörűek a csajok: ugyan a mindenki széke, de aki az, annak egyfajta jellegzetes, eszméletlen szép hamvaszöke haja van; olyanok, mint a tündérek Gyűrűk Urában, csak a fülük hegyes. Külön örültem, hogy nem látom egy olyan „csikoshajú” hölgyt sem, akinek a fodrásza azt gondolta, hogy a szalonban felülhet minden hajfestékkel kell használnia a delikvens frizúrához. A barnák is hamvasak, ráadásul a lámi elhízott nétfonkónak mondandó, 2 napig csak vékony leányzókat láttam – a harmadik nap, a reptérre menet felszállt egy kipirult arcú hölgy



Puzzle-ház



ez nem egy fogadó – magánház



Biztonságos parkoló – itt sem lop



A legjobb játékaikat akarjuk



A kívülről patinás Massive bázis



Eredeti szíjvet hadifelszerelés



Pihenőszoba + Rock Band



World in Conflict borítók a világ minden tájáról



Itt lakott a játékrész...



...itt pedig a grafika



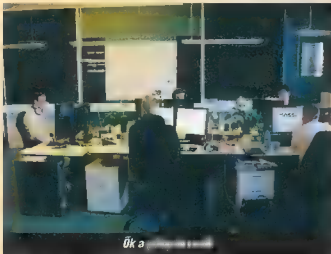
■ buszra, kicsit totyorgott, vadul keresett valamit, majd idegbe-
teget fejjel leváltott magyarul a bőröndökkel szőszkötő pasijá-
nak: „Hol ■ istenben ■ korona, gyere már ide, csak az euró-
t találsz!” Engedelmezzel – remélem férfi olvasóim öröme-
■ – tovább fokoztam az élvezeteket: nem elég, hogy szépek és
vékonyak, de még nagyon zsírul is vannak felőlözve a malmi
kissajok: valahol az émo és az alter között, mindenféle
széksőgességgel mentesen, szűk farmerben, ideje lenne már ■ ma-
gyar lányoknak is rájönni, hogy: 1 – Aki hivatalos bémának ál-
lítja, az úgy is kezelik majd. 2 – A földet sápró, igénytelen,
stampus, koszos trapézrodáról Woodstockba való, 3 – Akinél
elől a bele, alakl meg ■ hója öntlik ki a gatyából, az ne vegyen
fel haskidobos, szűk cuccot, inkább hagyja meg a jóalakúknak...
Este mérgegérő csilivel bolondított vacsora egy indiai ét-
teremben, cseh sörrel öblögetve, szundi.

MASSZIV

Másnap pazar reggeli ■ szállodában (kipróbáltam ■ friss
napraforgómag-csírát: isteni!), majd tömör alakzatba tömörül-
ve az ausztrál, az olasz, ■ francia, a cseh és a német Official
Xbox 360 ■ magzsi képviselőivel megindulás ■ szállodától kb.
6 perc sétára levő vadúji Massive főhadiszállásra.

Nos, hát igen. Úgy nagyjából minden barátomnak azt kívá-
nom, hogy ilyen környezetben termelje meg a mindennapi ke-
nyerevalóját. (Az ellenségem nyugodtan forduljon fel.) Ki-
vülről patinás, belülről ultramodern iroda, amely 4 emeleten
terjeszkedik el (belső lift alatt). Az emeletek legnagyobb része
egyterű, „loft” kialakítású munkahelyekkel áll, ■ falak mel-
lett pedig kisebb, üvegtől kuckók, pl. a zeneszerzőknek. Min-
denhol a legmodernebb gépek, mindenkinél dupla lapmonitor,
mindenhol boldog, elégedett arcok. A különböző projektek-
en dolgozó emberek egy helyre telepítve ■ hatékonyan érdeké-
ben: külön emeleten a grafikusok, ■ programozók, a videósok
és a zeneszerzők. Hatalmas közös ebédlő, fiatal alkalmazottak, la-
za előzések – az ideális munkahely egy fiatal srácnak.

A Massive 1997-ben alakult svéd szoftverstúdió, akik komoly
ambícióval vágtak bele ■ játékkészítésbe: ■ világ legjobb
programjait akarták összehozni. 2002-ig függetlenül működ-
tek, amikor is rájöttek, hogy ■ kishalnak az ■ legjobb a túlélés
érékében, ha hagyja, hogy megegye egy nagylal – ekkor
megvette őket a legendás Sierra. 2007-ben megjelenik leghe-
tebb, sokak által bemelegítő játékk PC-re, ■ World in Con-
flict, amelyet most úgy döntenek, átirnak a nextgen konzolokra
is Soviet Assault címmel. A Massive-nél most 130 alkalmaz-
ott ügyködik ■ új játékokon, de akár 200 embert is tudnak
foglalkoztatni – jelenleg épp toboroznak, úgyhogy ha értesz ■
játékkészítéshez, programozáshoz, és folyékonyan beszélsz
angolul, ráadásul egy valóban korrekt helyen akkor elkezd-
ni építeni ■ életet, szerintem keresd meg őket...



Ők a...
...
...

KONFIGURÁCIÓ

„A háború elől az otthonodba” – ezzel a sokatmondó monddal indult a WIC bemutatója. Az amerikai producer a játékok vezetőtervezője egyszerűen fogalmaz: egy felhasználóbarát, kallems akció-stratégiai játékot kívántak készíteni (szó szerint ezt a megnevezést használják), amelyben nem kell figyelniük sem a fejlesztőanyagok „gründolászára”, sem pedig építkezésre – semmi más dolgnak nincs, csak háborúzni. Epikus csaták a ’80-as évek hidegháborús érájában, valós helyszíneken, valós robbanásokkal, valóságos pusztítással, valódi harci eszközökkel – ez a Soviet Assault, egy olyan game, ahol az ismét és a való világban kölcsönzött összetevőknek hálá valóban érződ a háború súlya.

Az eredeti PC verzió minket, konzolosokat egyáltalán nem érdekelt, a nextgen portról pedig annyit kell tudni, hogy tartalmazza a teljes PC programot, jó pár extra küldetést – szingli amerikai oldal kampányához, és a játékosok nyomásának engedve immáron választható a szovjet oldal is, egy teljesen önálló, de a teljes sztorihoz – kapcsolódó szingli történettel. A stuff tartalmaz egy nagyon erős, tulajdonképpen az egész game 50%-át kiadó multiplayer részt is, melyben a játékosok már 3 oldal – USA, NATO, Szovjetunió – közül választva vívhatnak egymás ellen háborút. Fontos szólni róla, hogy a game a hardcore játékosokhoz is ugyanúgy szól: aki a multis részben élhetik ki magukat klánokba tömörülve, akár a világlekőségért is versengve. A WIC sztoriját és főhősét egy amerikai regényíró kradia hihetőre, aki a történet mélységére koncentrált inkább, mint a terjedelmességére, és amit a stratégiai játékoktól szokatlanul sok ávezetős filmmel illusztrálnak majd. Ha ez egy listát PR-i szöveg lenne, itt most annak ká – következni, hogy ez a játék olyan, amihez még hasonlót sem láthattunk eddig, blablaba – de örömmel mondhatom, hogy hazudozásra vagy ilyesféle szépítésekre – esetben nem lesz szükség. Tudom, hogy ti, az 576 Konzol olvasói nem ma jöttetek le a falvédőről, és én sem legnap, úgyhogy úgy álltam a játékhoz, ahogy kell: lássam srácok, mit rakatok össze. Megnéztem, kipróbáltam, egy teljes küldetést végigjártam, és azt kell mondanom: durvára nem basztek mellé a készült – az egy rahadói game-nek néz ki! Mert hát mink van eddig nextgenre stratégiából: egy Gyűrűk Ura meg egy Command & Conquer, és mindkettőről elmondható hogy... hát nem kis falatok. Nagyon rétegjátékok. A WIC remélhetőleg sokkal szélesebb rétegekhez szól majd egyszerűségével.

A Soviet Assault legnagyobb erőssége, hogy arra épít, ami egy jó játékban a legfontosabb: az azonnali játékelményre. A készítő tudják, hogy a legjobbak gamer a stratégiai stuffokban is harcolni akar: győzelmeikkel rakozni, hatalmas bankoktól kívüli vívni, bombázni, ágyúzni. A legkeményebb vérsztrógián kívül senki sem szeret egyszerre 10 helyen építkezni, bányászni, és közben 6 fronton egységek hucáját terelgetni, mindez olyan modorítatlalból – beláthatóság érdekében, hogy az egész játék egy hangyaháborúra hasonlít. A Soviet Assault nem egy ilyen cucc.

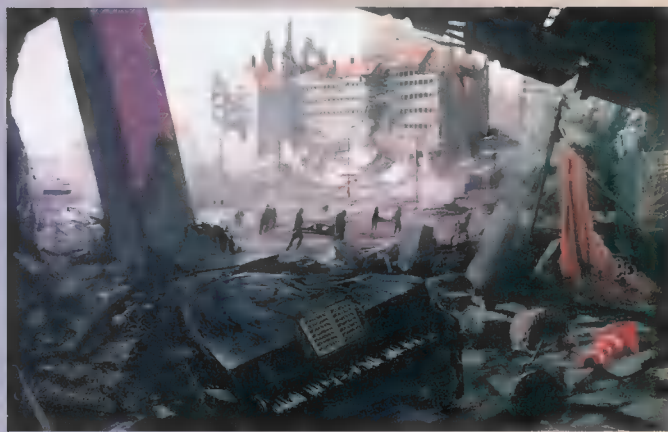


WIC erektyk



Tesztelés alatt





Az irányítás „háromréttegűnek” definiálható: ■ annyit jelent, hogy három különböző mélységű gombkiosztás kapott helyet ■ kontrolleren. Rémisszión hangzik? Nem az. Fantasztikusan jó, hogy ha az ember csak simán háborúzni akar, akkor tulajdonképpen már a kettes réteget sem kell használnia: a konzolos irányítást felül az angol **Swordfish Studios** dizájnere szerint pl. a harmadik réteget egy olyan gamer, aki csak színgliten tolja végig ■ szűrli, valószínűleg sosem fogja elvenni – a game levelezényelhető a két analog karrol és a nyolc alapgombbal, mindenféle változtatás nélkül, a nagyon bonyolult, egészen részletes csapatutasításokra csak a vére menő, profik által vivott multis csatákban lesz szükség. Hogy néz ki ■ az irányítás a valóságban? Rákattintasz a sorban álló egységeid legzeleire, elhúzzal a kontrollert a többiek felé, voila, már ki is vannak jelölve. Nem sorban állnak? Kattintasz az analog karrol, kapsz egy kört, aki abba beleesik, ki van jelölve. Nagyon szét vannak szóródva? Még egyet kattintasz a karrol, a kör kétszer akkora lesz, így már egy nagy területet is gyerekejétek befogni (de lehetőség van pl. arra is, hogy kevert hadiőr esetén mondjuk csak a tankokat, vagy csak a csapatösszefoglalót jelöld ki). Miután kijelölted az egységeidet, a kurzort a célterületre viszed – ■ game rendkívül gyorsan mozgatja a területet – kattintasz, és az egységeid már meg is indulnak. Ha út közben ellenféllel találkozol, automatikusan harcba szállnak, de egy-egy ellenséges egységre kattintva azt is megadhatod nekik, hogy zárótűzrel zúdítsanak rá.

A Soviet Assaultban lényeg ■ játékelmény – az, hogy élvezd a látványt. Többféle kamera is választható, és ■ a játék még a legközelebbivel – FPS kamerának titulálták ■ készült – is brutál... sőt, azzal ■ igazán! A teljes terep rambolható: ■ fők kidőlnek, az utakon kiteretnek keltakznak, a járművek póncázata sérül, ■ épületek összedőlnek. Fellegitethz aróléki, megakadályozva ezzel az ellenséges gyalogság rejtőzködését, porig rambolható ■ védekező állásokat. De nem csak a járművek a főszerep: az összegyűjtött „harci pontjaidért” cserébe folyamatosan kérhetsz pl. légimogatót, precíziós bombázást, szőnyegbombázást, napalmot is, nehéztűzsergéket (ha a sajátjaid is beleesnek ■ szőrába, eszméletlen javvesztékés és üvöltözés bómól a rádióból: „Minket lösz, te szerencsétlen!”), léservezérlési rakétát, sőt, még taktikai, kishatósugarú atomcsapást is!

A bemutató közepénél ebédszünetet tartottunk, amit én arra használtam, hogy két ráköslata között eldumáljak a vezető-dzójánnel – gondoltam egy személyes beszélgetés során jobban ki tudom fagogni ■ kényes kérdésekről. Ami legjobban érdekel, az a multis játék szerkezete: megadtam, hogy ■ csatlak ■ szokások „szobákba” lépve kezdhetők, ahol a résztvevők (a fenekek szerint maximum nyolc) tetsző szerint „feladatokkal” válhatnak meg, vagy vérmérsékletük és/vagy tapasztalatuk szerint. Egyvalaki viszi a tankokat, egy másik ■ gyalogságot, ■ harmadik a tüzérséget, a negyedik pedig ■ kiszolgáló/javi-





Ha kábelre vagy kontrollerre lenne szükség

tó egységeket. A már zajló csatákba menet közben is be lehet lépni, szabad posztokat betöltve. A multis háborúknak a csapat összetétele dominál: ha kezdő vagy, egy jó csapathoz csatlakozva simán arathatsz babérokat és szerezhetsz sikérlményeket a te kis feladatszá listáival, ergo nem lesz szitu, mint sok multis játéknál, hogy elkezdéssz egy menetet, és azt veszed észre, hogy perceknek belül pontig vagy alázza. Érdéklődtem a game szinglis hosszú felől is: pontos adatot persze nem kaptam, de ígértél arra igen, hogy a Soviet Assault jóval hosszabb lesz, mint a mostanában divatos „hatórás” cuccok, a missziók egyre nehezednek, és a nehézségi szint akár küldetésenként is változhat. Végül persze rákérdeztem a lényegre is, mi a különbség az X360 és PS3 verzió között: emberünk furcsán nézett rám, aztán lazán ennyit mondott: „Ez egy multiplatform játék, mindenkinek egyaránt a kedvére öklünk tenni, úgyhogy az egyáltalán semmi.” A PS3-os mozgószerkeztés használatairól még döntöttek, mert nem talállok olyan aspektust, ahol használható lenne.

Fantás és nagyon érdekes építőeleme a játéknak a hangulatos irányítás. Ez annyit takar, hogy a folyamatosan termelődő harci pontjainkért nem csak támogatást, de erősítést is kérhetsz, mindezt ékes angolossággal: lenyomsz egy gombot, bemondod, hogy „Air Strike”, és 5-6 másodperc múlva már hallod is a rádióban, ahogy az A-10 Tank Killerek pilótái bejelentkeznek, majd lecsapva fémtorgócsa lövők egységeidet bekerítő szovjet haderőket.

A bemutató végén, kora délután végre lehetőség nyílt egy er kialakított speciális játékszobában a game tesztelésére is. Nem vagyok túl nagy stratégia, mégis minden percét élveztem kb. 30 perces demóküldetésnek – legfőképp a szuper irányításnak és a szokatlanul közeli, látványos kameranézeteknek köszönhetően. Egy hidat kellett bevédeni, majd átadva a helyemet a gép által irányított kisegítő szövetségeseidnek egy kórházat evakuálni. A misszió végén érdekes fordulat következett: szövetségeseimet egy igen komoly orosz hadosztály támogatta be, így őket kellett pesztálni, de ezúttal egységeimet, hanem a külső támogatásokat – pl. tüzérség – igénybe véve.

A Soviet Assaultt szerintem tökéletesen tölti majd be a konzolos játékpalettán a stratégiai stoffoknál tágó ürt. Kellemes game, baromni jól játszható, és nagyon hangulatos. Ami negatívumként hazaható fel nála, az a grafika egyszerűsége (jelenleg „középső” a konzal értékelési rendszere szerint), ami néhány pályán a durva objektumoknak, máshol az elnagyolt épületeknek tudható be. Moga a küzdelem viszont rendkívül intenzív, komoly a pusztítás, úgyhogy ez valamelyest kompenzálja a dolgot.

A **World in Conflict: Soviet Assault** megjelenése össze (valószínűleg október) datálható, X360 és PS3 platformokra. Letölthető demo mindkét gépre érkezik, még a debüt előtt.

(Hozzafélé a malmai repülőtéren vetették le a cipőt, sőt az övet sem, szépen mosolyogtak, senkit sem néztek potenciális terroristának, és kedvesen terelgették az embereket. Ennyit erről...)

Martin





egotrip

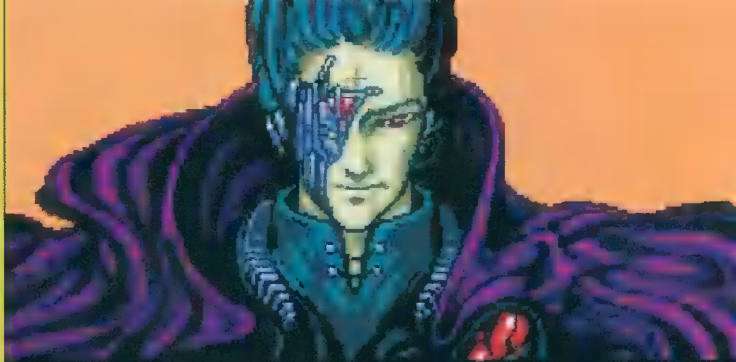
Azok az emberek, akiknek a lakosai számára nem van elég levegő, azoknak van

Az a loz az, sem
német az, csak ezredforduló után A a évek a
A A csökkenése a a a a a a a
A A a a a a a a a a a a a
Azaz vil ez meg soknak tűnik, messze nem mint az é téren
rengelgel, ez meg Unix 21. évét is
mint történt az a vagy egy lokalizációs stúdió
laci, lele esetében a fel

az	Arts as az	Ubi soft már csúsz	pacból	szé	üléni
is	a	az		zöme nem	szüni a
Gears of War	mangaszál	a	Vagy	díszabás	a
ronic	alke	e tere	csak az elmúlt	történi	decemberben
		alkal	lokalizációs	fordítá	allátása
				forrás	alkal

SQUARE ENIX

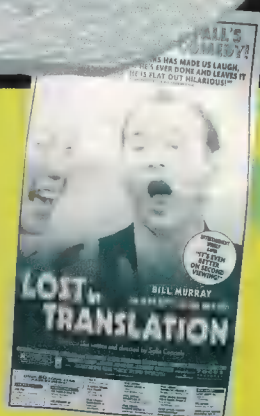




CATS: ALL YOUR BASE ARE BELONG TO US.

[illegible]

Az emberek szerencsésen vagyunk, mert az esetek többségében nem kell komolyan venni a problémákat, hogy a világ mindenfelé egyszerre ment ki az őrület és a káosz. A földön való mozgásunk már alapvetően, hogy itt a többi emberrel is megrie ezt a szótuszt.



Visszatekintő

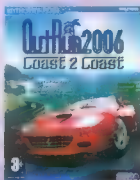


Különleges alkalom, különleges visszatekintő: ■ SEGA franchise-ait összegereblyéző Sega Superstars Tennis apróaján felületesen futunk végig a játékból kiemelt öt nagyobb vagy fontos szerepet betöltő sorozaton.

'87

OUTRUN

kiadás éve: 1987-2008 | platform: game gear, genesis, msx, saturn, master system, xbox, playstation 2, psp



A srt kronológiailag nyitó Outrun igazi alapvetés, mely a „videójáték istenség” státuszba végérvényesen betonozta Yu Suzuki és az AM2 részleg nevét. Az 1986-ban az ekkoriban még aranykorukat érő árkádokban fogant sorozat maga a megtestesült álomélet: ragyogó napsütés, szikrázóan kék ég, piros Ferrari Testarossa kormány a kezek alatt, az anyósülésen pedig tetszésre szőke cicababa. Az erőszakmentes száguldás előtérbe helyezésével az Outrun minden idők egyik legnagyobb árkád kabinjait. A kor hasonlóan próbálkozásai közül nem csak atmoszférájával, de szabad pályaválasztásával is kiemelkedett, megadva a játékosnak a lehetőséget az újabb és újabb szakaszok érkező sorrendjének módosításához. A master systemes al-3D-s kitekintés után a folytatás 1989-ben született meg, a Turbo Outrun továbbfejlesztett autóval, turbó funkcióval és fix helyszínnel (az Egyesült Államok) fűlta tovább a kilométereket. A szintén '89-es Battle Car Run nem folytatás, hanem spin-off, méghozzá akciódisz vállalkozás. A Chase H.Q.-ra adott válassz több amerikai nagyvárosban adott teret ■ minden eddiginél sebesebb száguldásnak. A tulajdonképpeni harmadik epizód csak két évvel később merészkedett elő, az Outrun Europa merészen újít, egyrészt kontinens vált, másrészt járművet, méghozzá pályáról pályára, ■ klasszikus város Ferrariról kívül morat és jekták is ■ vezethető alkalmatosságok közé hajtja. A '92-es Outrunners mostahogyerek, Yu Suzuki nem tekinti a sorozat részének mert ■ ■ ■ és ■ ■ ■ a csapat bábáskodott felette. Az AM1 lényegében az első rész alaposan felhúzózott és kicsinösített változata, mely az árkádok után mindent kizozott ■ Megadrive-ból. A székér beindult, a széria ezen felbátrodva Star Trek módra teret vált és a távoli jövőbe transzportál. Az Outrun 2019 akár a Wipeout előfutáraként is tekinthető, a futurisztikus járművek, ■ lezart pályaszakaszok és ■ több száz kilométeres sebességhatár mind a helyén. Ezt sem az AM2 álmodta meg, de már az eddigiektől erősen elrugaszkodó körítés miatt sem tekinthető a főbb csapóirány részének. A sorozat ezt követően tíz éves pihenőre vonult és csak ■ árkádokban majd Xbox-on tért vissza, nem is akármilyen körítéssel: az Outrun 2 minden idők egyik legjobb játéka, mely ■ csak grafikaig állja meg a helyét napjainkban is, de játékmélet tekintve sem akad kihióva vagy követője. SEGA istenek, ha hallják: Outrun 3-at akarunk, most azonnal!

'89

GOLDEN AXE

kiadás éve: 1989 | platform: sega master system, game gear, genesis, saturn



Újabb klasszikus a terítéken: a Golden Axe egy generáció meghatározó bea'em up élményei közé sorolható, nem véletlenül. A játékmekkenben való parádés bemutatkozás után ■ Golden Axe 1989-ben athani konzolon is debütált, méghozzá árkád hű minőségben, minden egyes cseppet kicsúlva ■ Sega Genesis-ből. A még mindig uralkodó D&D lázat kihasználó fantasztikus környezet, ■ három, képességeiket tekintve egymástól jelentősen eltérő fűlős, valamint a változatos ellenfélkínlat miatt a GA egy csapásra klasszikusként került emlékezésre. Megérdemelten! Am a folytatás kerek két esztendői váratolt mögö, közben egy erőteljesen a Zelda II-t másoló spin-off epizód szórakoztatta a nagyérdeműt. A Golden Axe II a relatíve hosszú fejlesztési idő ellenére elsietett és kiforratlan folytatás címe alatt futott sajálat: ■ újrahazsnálati sprite-készlet, az előzői alumínó (!) grafikus körítés látón inkább tñt kiegesztőnek mint folytatásnak. Tízötlet cím nem ugyanebben az évben érkezett ■ Golden Axe: The Revenge of Death Adder, amely minden negatívum és hiányosság javítása miatt tekinthető inkább a második résznek - átiratol sajnos nem kapott, mind a mai napig árkád exkluzív. Cserébe elíg pár héttel később megszületett a Golden Axe III, új karakterárával, vadonatúj mozdulatokkal, az Outrun minitájára több ponton elágazó pályaszakaszokkal, de ismétlenül ■ várokozásokat alumínó grafikus körítéssel. Az utolsó klasszikus Golden Axe csúnyát hozalt és ■ ismert formájában többet nem is tért vissza. A sorozat utófiója a Saturn exkluzív Golden Axe: The Duel formájában volt költöz, amely gyenge Street Fighter klónként került ■ süllyesztőbe.



SPACE CHANNEL 5

kiadás éve: 1999 | : dreamcast, pl. : 2.



A PaRappa the Rapper kiadása az utat, a *Space Channel 5* pedig az űrbe repítette. Az United Game Artists, az AM2 után talán a valaha volt legfontosabb SEGA divízió az azóta játékipénzt kiívó Tetsuya Mizuguchi agyaztálmé-nye. A SC5 maga a megtestesült szentimentalizmus, a digitális vattacukor: a hangzatos nevű űrlények, a „moraliának” a Föld elfoglalására készülnek úgy, hogy az egész lakosságot táncra bírják. Am az átdők árcsatorna és bájos riporter, a térdgamasz csizmás-rózsaszín hajú Ulaa visszavág, ■ egyetlen fegyverrel – ritmussal és táncsal. A klasszikus rit- musjátékok stílusjegyeiben fogant hat gombos SC5 fél emberiségűt és a popkultúra iránti fogékonyságot követelt meg, de megérté az áldozatot: a kritérium nem véletlen, ■ SEGA elsősorban az addig erőteljesen hanyagolt játékosokat akarta megszólítani. A *Space Channel 5* fél éves késéssel háló az égneg Japánit is elhagyta és mind Európát, mind az Egyesült Államokat meglátogatta, ha üzletileg nem is, de a maroknyi rajongókatbár láva sikerrel. Az elmúlt évek fejle- ményeit figyelembe véve talán nem túl szerencsés, de a játék utolsó negyedében még maga a popkirály Michael Jack- son is beugrott egy kis táncra, kisegítve Ulalát az idegenek elleni harcban. A folytatás ennek ellenére két évet várattat magára, cserébe már nem ■ Földet, hanem az egész univerzumot fenyegető főgonosz állt ■ háttérben. A *Space Chan- nel 5: Part 2* ban Ulaa teljes menelfelzárkózásban tér vissza, a játékménert alapjától nem bolygatva csupán olyan újdo- ságokkal bővítve azt, mint az életerőt jelző szívvel szerepeltetése, a rendszeri háttérnek lecsereklése teljes egészében a mo- tor által kreált környezetre, ■ nédész éreklődését mutató szaxofonos mutató, valamint ■ 2 játékos támogatás módzatt. Igazán nagy szerephez mégis ■ addig vendég státuszban lévő Michael Jackson jutott, aki klasszikus modulatálva rap- ta a táncot. A Dreamcast halálával több évre illegálitátsba vonult SEGA leginkább a *Space Channel* sorozatot sújtotta, folytatás jelenleg nincs tervbe véve.

JET SET RADIO

2001



Az AM6-ból létrejött Smilebit a kultstátuszát kívívni képes játékok modern úttörője. A Tokyo Game Show-n bemutatkozó *Jet Set Radio* már körítésével nagy figyelmet vívott ki, az ekkoriban még vado- natú, manapság széles körben használt cel-shading eljárással értekes manganoid/képregényes ábrázolásmódjából valósággal áradt a hangulat, amit az újszerű játékménert, a nagyon japán, na- gyon játékos stílus fejtelt meg. A modern megalopolisz, Tokyo-to utcáit utolmuk alatt taró graffitis bandák harca követte ki a modern 3D-s sandbox játékok előtt az utat, olyan mozgásszabadsággal adva a játékos kezébe, melynek a GTA 3-ig nem akad kihivája. A klasszikus platform játékok talá- kozása a sebességgel, a graffitis szub- és a popkultúrával maga ■ szabadság megtestesítése. Az amerikai megjelenés alkalmából tartalmilag kicsit kibővített és átnevezett kiadás hirdette tovább az ekkoriban még mindig erős Dreamcast ígét. Kisebb átszabással, a gép képességeihez való igazítá- sal az eredeti JSR Game Boy Advance-en tért vissza 2003-ban, de az igazi újdonságot az eredeti- leg Dreamcastra tervezett, de a gép halálával Xbox-ra átcipelt *Jet Set Radio Future* hozta és jelentet- le. A majdnem nyitócím JSRF ■ modern város, ■ karakterfelhozatal, az immáron klasszikus stílusje- gyeiket és gyakorlatilag mindent megtartott, csak mindezt értekeltebb technikai alapokra helyezte. A JSRF üzletileg nem lett siker, a kisebb sorozatokhoz hasonlóan a SEGA prioritási listáján hátrébb ke- lt, így immáron 6 éve nem hallattat magáról a sorozat – épp itt lenne az ideje a visszatérésnek!

SAMBA DE AMIGO

kiadás éve: 2000 | : dreamcast



A Dreamcast éra ■ csak egy, de rögtön két klasszikus ritmusjátékot préselt ki magából, ■ már bemutatott *Space Chan- el 5* futurisztikus témája mellett ott volt a földhözragadt, de éppen ezért színes-zagos és nagyon parádés *Samba de Amigo*. A Sonic franchise-sal éppen élet-halál harcot vívó Sonic Team a kék sündisútnál mindig vigyorgó és sombreroval viselő ma- jomra cserélt, a kezébe pedig nem gilyárt vagy más hagyományos eszközt, hanem rumbatöket adott! Az idiofan hangszer be- épített színtérzékélője révén a *Samba de Amigo* képessé vált a kiegészítő helyzeteknek megállapítására, innen ■ játék alap- ja: ■ képernyőn elhelyezett hat jelzőpont ■ felső, a középső valamint az alsó állást szimbolizálta, a megjelenő hangjegyek megfelelő időben és helyen történő eltalálásával pörgött előre a dal és vált egyre népszerűbb a nézőközönség. Az árkadok- ból átemelt játék értekeltebb támogatása elsősorban minijátékok formájában valósult meg. A külön áru- lt rumbatöket rumbot borsos befektetésnek bizonyult, főleg, mert egyetlen más ritmusjáték sem támogatta. A tradicionális sam- ba és popdallalok felvonulata kínlat egyszeri bövítés kapott, az alap *Samba de Amigo* után alig két hónappal kiadott és a legutóbbi soká el nem hagyó *Samba de Amigo Ver. 2000. 14* nézővel bővítette ■ repertoárt, valamint a morális 360 fo- kas mozgási lehetőséget átlagosan kihámozható hűtél-módozatot csopott az eredeti játékhöz. Ez ■ kiadás a rákövetkező év- ben az Egyesült Államokban is megjelent volna, de a Dreamcast bukásával szonálásra került. A „sorozat” azonban az el- múlt évben tett váratlan bejelentéssel hamarosan visszatér meghozza Wii-n, jelen állás szerint jükön hardveres kiegészítő nélkül ugyan, de az eredeti játék szellemében.



Visszatekintő

RAINBOW SIX



Tizedik évfordulóját ünnepli idén a Rainbow Six sorozat, így éppen itt az ideje (különösképp az új epizód megjelenése alkalmából) egy kis múltidézésnek, áttekintésnek a legfontosabb konzolos R6 mérföldköveket.

'98

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX

kiadás éve: 1998 | platform: playstation, dreamcast, n64, game boy color



Az ezredforduló előtt, 1998 augusztusában járunk: a belső nézetes lövöldök reneszánszát élők, a Quake két évvel korábbi debütálásával megindult forradalom épp a tetőpontjára hág. A folytatás már a piacon, az általa kitaposott új irányvonal, a multiplayer orientált masszív lövöldözés kezd beférkőzni az emberek tudatába. Ekkor, a semmiből tűnik elő a Red Storm Entertainment, hogy a csatlalokkal szembe fordulva tegye le az asztalra azt, amire korábban még nem nagyon volt példa: belső nézetes lövöldök életerős csomagok és tudományos fantáziába illő fegyverek nélkül, a totális realizmus jegyében. Megszületett a taktikus shooterek műfaja. A Rainbow Six eredetileg az FBI különleges egységének mindennapjait dolgozta volna fel, de az éppen karrierje csúcspontján lévő Tom Clancy új novellaklassza kapóra jött, így lett a később sorozattá avanzsáló RS központi témája a Szivárvány kommandó. A koherens történet ellenére a RS nem az események, hanem az akció révén vált halhatatlan klasszikussá. A missziókat felvezető taktikai térkép már előreábrázolta a későbbi csapatmunka lehetőségeit, de a teljes stratégia kidolgozása soha nem látott innovációként került be a videójátékok nagykönyvébe: a minden egyes epizód számára lépésről lépésre megtervezhető mozgatórész, a fény és robbanásgörnyűtök használatának pontos helye valamint az egyes ajtók kinyitásának módja soha nem látott szabadsággal szabadított a játékosra az interaktív stratégia lehetőségeit. Am mindennek ára volt, a realizmus való fokuszálás révén a Rainbow Six leginkább az „egy golyó, egy élet” elv követése miatt vált sokak utálatának tárgyává. A magasabb nehézségi szinten könyörtelen mesterességes intelligencia létfeltétlenség magasságba emelte a lassú előrehaladást – az RS végigélt egyetlen csapattag elvesztése nélkül maga a megtestesült művészet. A RS grafikus szempontból a valóságosság és a stilizált diszkrét között lavírozva csíhalta ki az utolsó cseppeket is a fébb platformokból. A remek karaktermodellek, a jól felépített szövegek tökéletesen immerzióval járultak hozzá a hangulathoz, tovább erősítve azt a fényt, hogy ez más, mint a piac éppen aktuális lövöldéi. Az első Rainbow Six nagyrészt remek értékeléseket szedett be, a legutóbbi kritika elvárásokban a nehézségi fokot érte, de a gyakori halál és a könyörtelen mesterességes intelligencia együttesen sem volt elég azonban ahhoz, hogy a Red Storm sikerén csorba essen.



'99

TOM CLANCY'S ROGUE SPEAR

kiadás éve: 1999 | platform: n64



A nem vörös sárkár (?) ellenére a Red Storm kevesebb, mint egy év alatt kalapálta össze a folytatást, de a Rainbow Six címbe való említés nélkül. A Rogue Spear nem véletlenül akarta elválni a szálakat, történetileg egyáltalán nem kötiődik a felvezetéshez. A RS után két évvel játszódó események a fekete-piac fegyverkereskedelmébe ássák be magukat, visszatekintve a Szovjetunió összeomlására és az új Oroszország pénzéhez mozdulni. Maga a „Rogue Spear” kifejezés egy eljutandóított nukleáris fegyverre utal, a feladat tehát adott. A megvalósítás már ismert, a Rogue Spear helyes módon nem szedi fel az alapokat, inkább azokra építkezik, az előző hibái orvoslása pedig legálabb csiszolva. Ilyen például a pályafelépítésből odódóan létfeltétlenségű sarkon való kinevés (mely érthetetlen okból hiányzott az előzőből), valamint a nulláról újrát mesterességes intelligencia, mely ugyan néha még mindig képes beakadni, niszok esetében pedig totális pántikba menekülni, de a gép által mozgatótt karakterek mindenképp valóságshűbb viselkedéssel szerepeltek. A későbbi fejlődés alapját jelentő parancs kódok és a részletes multiplayer megítélés miatt a Rogue Spear különösebb erőlködés nélkül szedte be a neki járó érdemeket.



TOM CLANCY'S RAINBOW SIX ■ RAVEN SHIELD

kiadás éve: 200

platform: xbox, playstation 2, gamecube



A Rainbow Six sorozat konzolon ezt követően gyakorlatilag illegálisba vonult, a tucatnyi kiegészítő mind elkerült a már ismert platformokat és egy komplett generációváltás kellett egy újabb nem Windows alapú epizódhoz. Az időközben az Ubisoft kezébe került széria kárpótlású egész estés, számozott epizóddal jelentkezik. A 2003-as Raven Shield alatt már a második Unreal generáció motorja dobogott, jelentős előrelépést mutatva ezáltal a grafikus megvalósítás terén. Történetileg a RS mindent bedob, a kissé kaotikus sztoriban a náci, a dél-amerikai alaklézetek, a neofasiszta csapatok és a mérgező gáz szerepeltetése egyetlen eseménysorozatban példátlanul, bár kissé banális. Az eddigi eljárásnál eltérően a konzolos verzió számos funkciót esett el: ugrott a részletes taktikai térkép és a stratégiai levezetés, valamint a több karakter használata. A 3+1 főből álló kommandó elsősorban gépi irányítással működött, cserébe jóval nagyobb szerephez jutva az előre rögzített és roppant kárgatos utasításokat, kidolgozottabb mesterséges intelligenciával megjelölve a módosított. Igazi csorbát a nehézségi szint szenvedett, a konzolos átiratban többet nem érvényesült az „egy golyó egy élet” elv, így a harmadik Rainbow Six a foga fehérjét igazán PC-n mutatta meg a alkalommal is. Komolyabb helyreállítás a Gamecube verzió esett át, a Nintendo gépek tulajdonosai az érdeklődő online komponensről is lemondani kényszerültek. Külön bejegyzést talán nem érdemel az egy évvel később Xbox exkluzívként kiadott Black Arrow, mivel az inkább multiplayer expanzió volt, sem mint teljes értékű folytatás.

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: LOCKDOWN

kiadás éve: 2005 | platform: xbox, playstation 2, gamecube



Nem úgy mint a 2005-ös Lockdown. A negyedik teljes értékű Rainbow Six epizód a tulajdonképpeni vízváltozó: a sorozat végérvényesen kezd elmozdulni a végzettségű stratégiai a könnyebb akció felé, jelentős felzúdulást keltve ezáltal a már méretes rajongótábor sorai között. Nincs több nagy, összefüggő és egy egész képező pálya, van helyette kisebb, teljes egészében lineáris szintrendszer, sokkal hangsúlyosabbá téve ezáltal a Lockdown FPS gyökereit. Emiatt végleg ugrott a taktikai térkép, a Raven Shield konzolos verziója után a sem volt kérdéses, hogy ezúttal is maradjon az egyetlen játszható karakter és a fix létszámú, gép által vezérelt csapat. Cserébe továbbfejlesztett és nagyobb szabadságot kapott a mesterséges intelligencia, a társak immár automatikusan képesek olyan alapvető feladatok elvégzésére, mint a folyások felderítése, a sarkokból való kikékelés vagy a tereptárgyak használata fedezéknek. A sztereotipiként elkényvelt a konzolos pontok lehőmozdultak a szórakoztatónál szembeesve a Lockdown évezredes animációk formájában mutatja be a főszenegist előleket, végre igazi keretelt adva ezzel a színházadalt jöttekalmeknek. A roppant erős Xbox Live-as multiplayer ellenére a Lockdown vegyes értékeléseket zsebelt be.

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: CRITICAL HOUR

kiadás éve: 2006 | platform: xbox



Az éles és érdeklődő kritikákra reagálva a Ubisoft türelmetlensége kezdte az Xbox exkluzív Critical Hour roppant felemás jöszög. Se nem teljes értékű folytatás, a kiegészítő, inkább olyan DVD filmekhez hasonló bonuszanyag, a fejlesztés során kimaradt pályagyűjtemény. A legjobban úgy lehetne körülírni, mint egy Rainbow Six elősegélycsomagot, mely az egyre inkább akcióorientáltabb játékménetet tereli vissza legelőbb egy futor erejéig a klasszikus taktikus lövéldehez. A Critical Hour csupán hét gyakorlatküldetésnek aposztrofált missziót mutat fel egy személyes tartalom címén. Örökméltányok és passzabontás, visszaható vendégként foglalnak helyet ismét a nem lineáris egybefüggő pályák, a sérülés függvényében változó célzás hatékonysága, a kevesebb bekapott golyó után bekövetkező halál. A Critical Hour különösen fontos azért, mert ez volt az előző konzolgeneráció záró epizódja. A Rainbow Six legközelebb már Xbox 360-on, vadonatúj helyszínen tér vissza, így vette kezdetét a jelenleg futó Vegas széria.



'03

'05

'06



JAPÁN LEGNÉPSZERŰBBJEI

A z előző két hónapban megismertünk néhány shojo és shounen célközönségnek íródott történetet, de azért a téma kimeríthetőségét jól mutatja, hogy ebben a hónapban sem szakadtunk el túlszáron a fenti stílusoktól. Épp ellenkezőleg: két komoly anyagi és szakmai sikert elért sorozatot mutatunk most be, s bár ezek nem feltétlenül azoknak valók, akik Narutón, FMA-n és Ellen Lieden nevelkedtek, de ettől függetlenül néha érdemes kitekinteni a szigetország topjait felé, hiszen ott bizony nem a hozzá kedveznek találatások az élen. Bemutatjuk Miyamoto Musashi kalandjait, és két Nana bukda-csolását az Élet névre hallgató színpadon.

Oldern

VAGABOND

Névül talán sokan ismerik minden idők legnagyobb harcosát, Miyamoto Musashi-t (1584-645). Ő volt az ember, akit tapasztalt években soha senki, semmilyen körülmény között nem volt képes legyőzni. Ő volt az, aki kiemelkedő intelligenciájával és művészi érzékkel bírt: mindezek mellett egy világ egyik leghíresebb témába vágó könyvét írta: Az Ő Gyűrűs Könyvét (Go Rin no Sho). Ebben a műben megtalálhatjuk minden, ami a jó szamurájú váláshoz szükséges. Világnevezetű alapelvek, erkölcs, taktika, kardforgatási technikák: minden, amire egy igaz harcosnak valaha is szüksége lehet. Ezt a könyvet egyébként sokan a Sun Tzu által írt „A háború művészetéről” című alkotáshoz hasonlítják: nem véletlenül. Musashi tehát legendás alakja volt a japán történelemnek – várható volt tehát, hogy a nem túlszáton komoly adaptációk és a harmincnál is több róla készült film után egy komolyabb manga is középpontba helyezze a legendás kardforgatót. Az alkotó (Takehiko Inoue, lásd lentebb) komoly képzés után arra is következtetésre jutott, hogy nem túlságosan igazolmas Musashi életének azon szakasza, amikor kivétel nélkül mindenkit legyőz: ezért ő egy olyan – javarészt elképzelt – időszakot dolgozott fel, amikor a legendás szamuráj még nem számított legyőzhetetlennek, sőt, emberi hibákkal ugyanúgy rendelkezett, mint az összes többi halandó. Történetünk kezdetén Takezo egy agresszív férfi, aki folyamatosan keresi a bajt, gondolkodás nélkül megöli az ellene szegülő embereket, emiatt pedig hamarosan számkivetetté válik. Kényszerű remete sorsán (melyet csak az időnként rá vadászó kalandorok megállása tesz változóssá) a szerzetes Takuan Soho változtat. A zen buddhizmus követője azonnal felismeri azokat az energiákat, amelyek Takezoban megfagyottak: már csak valahogya le kéne nyugtatnia az agresszív harcosát. Nemi segítséggel Takezo egy faház közepé találja magát, élelem és víz nélkül: néhány nap gondolkodás után elkezdődik az átalakulás, melynek

végén fűhűstünk Miyamoto Musashi néven lesz ismert, és egy sokkal nyugodtabb, érettebb személyiséget tekinthetünk rá. Mindez egyébként a manga első pár kötetét lezárja: ezek után kezdődik a lényegi rész, amelyben Musashi párbajokat vív, megismerkedik majd nagy riválisokkal, tehát élt hihetetlenül izgalmas életét.

És a történet eredetileg Eiji Yoshikawa tollából származik (ő történelmi íróiáról híres, a XX. század elején született nagy munkái), ezeket vette Takehiko Inoue alapul a Vagabond megalkotásakor. Nyilván a valódi Musashi élete nem volt annyira kalandos és hatalmas párfővelődésekkel telített (persze ki tudja ezt teljes pontossággal megismerni... lehet, hogy a legenda élete ott és akkor izgalmasabb volt, mint ezek a novellák...), de a mangaka sok fontosabb szereplőt átlát annak érdekében, hogy érdekelőbb cselekményt kapjunk eredményül. Nem csak a történet teszi ezt a szériát annyira szeretethetővé, hanem a rapport erőteljes harcárckészítés, a szokatlan (és a Kanon olvasóinak a Lost Odyssey artworkjeiből talán ismerős) rajzstílus. És persze a legfontosabb összetevő maga a főszereplő: Miyamoto személyiségét annyira különleges módon ábrázolja meg senkinek sem sikerült. A Vagabond jött, látott, és... nem lett a legnagyobb példányszámban forgó manga, az biztos, de kritikai elismerések egész garmadáját hozta el Takehiko Inoue számára. A szintén Inoue nevével fémjelzett (számíllós összeladással operáló) korábbi manga, a SLAM DUNK után kétképmű váltás volt a Vagabond, 2002-ben a sorozat Osamu Tezuka kulturális díjat nyert, majd a Kodansha szerint is az év legjobb mangája volt (narrá, hiszen az ő Weekly Morning magazinjában volt a sorozat már 1998 óta). Ezek után meglepő, hogy „alkotó nem ebben az irányban látta jövőjét. Jelenleg a Vagabond mellett egy harmadik korszaklás szérián dolgozik a mester: a Real nem gyerekjáték, hiszen sportoló mozgásszerűket történetét mutatja be az olvasóknak.

昭和元禄に帰る!! 日本書院 少年漫画部 少年漫画部 少年漫画部 少年漫画部



NANA

A cikkirő úgy érezte néhány, csajoknak szánt történetet bemutatás után, hogy valami nagyon nincs rendben – de ennek okát sokáig nem tudta megmagyarázni. Aztán lapzárta elélt három-négy nappal jött a felismerés: kinaradt az elmúlt évek legzajosabb sikerszériája, **Nana!** Ez egy olyan hiányosság, amit azonnal pótolnunk kellett. A Nana alkotója az a Yaszawa Ai, akit bizony a hazai közönség is ismerhet már, hiszen az Animaxon futott a Paradise Kiss, és a Princess Ai manga is megjelent Magyarországon.

A történet középpontjában két ugyanolyan névre hallgató hölgy áll: Nana Osaki és Nana Komatsu. A két gyökron ctitőjük a mindenki által ismert „nomen est omen” idézetet, azok első pillantásra alaposan pórul járnak: a két hölgy abszolút ellentétes, egymásra nyomokban sem hasonlító életstílussal és személyiséggel bír. Igazából nincs is túl sok köztük egymáshoz: egyikük egy naív hölgy, aki másodpercek körtérése alatt képes szerelembe esni úgy, hogy ezt nem feltétlenül viszonozzák, a másik pedig egy igazi sátár, aki igyekszik zenekart, a Black Stones-t a csúcsra vinni. Egyikük viszályozó, csendben ölmódzó típus, a másik ambiciózus, akaratát érvényesíteni akaró és tudó karakter. Egy különös véletlen folytán mégis egymásba gabolyodik a két sorsfordó, és mindkét Nana rádöbben majd, hogy a másiknak jóval többet köszönhetnek, mint azt bémörök is hitték volna. A két hölgy hamarosan egy közös lakásban találja magát, és attól a ponttól kezdve nem csak egymást segítik, de a két ellentétes személyiség miatt minden eseményt két különböző színben tüntetnek fel.

Nem próbáljuk meg megfajteni, miért is lett ez a sorozat annyira szereti a világban – a történet kontrasztos és ellentétekre alapozó felépítése viszont mindenképpen a siker egyik fontos oka volt. Yaszawa Ai csodálatos rajzai, a női lelket csodálatosan bemutató karak-

terbrázolása már csak hab a tortán. A kiadók hamar ráéreztek a pénz szagára, és több különböző adaptáció is született a két Nana – máig is folytatódó – történetéből. A legnagyobb siker az élőszereplős (live-action) Nana mozifilm: a Miki Nakashima és Aoi Miyazaki nevével fémjelzett film 2005 őszén mutatkozott be, és több hétig a japán mozik legnépszerűbb filmjei közé tartozott. Ezek után zöld utat kapott a második film és Ázsia többi régiójába is bemutatott az első mozifilm, szinte mindenütt komoly Nana-kultusz kialakítása ezzel. Természetesen létezik anime változat is: a kiváló munkáról híres Madhouse stúdió első nekifutásra a tizenkettes kötetig dolgozott fel a történetet: a cél az volt, hogy az eredeti mangát a lehető legteljesebb módon reprodukálják. Az első számunkban bemutatott sorozattal ellentétben most nem kell beénni csontja anime változatokkal: a stúdió ígérete szerint a manga teljes terjedelmében feldolgozásra kerül majd, mielőtt Yaszawa Ai lezárja majd a sorozatot.

Konklúziók? Az említett hölgy bizony alaposan „belenyúlt a tubába”. A Nana koncepciójának megalkotásakor nem akart új világokat kreálni, nem szeretett volna szövevényes, több tucat helyszínt, karaktereket összevessző gigantikus történetet alkotni – egyszerűen csak elhívta a képzeletbeli latort és mesélt. Niskről, lefelől: nem feltétlenül csak nőknek. Sorozato több közvélemény kutatás szerint is a legnépszerűbbek közé tartozik, és eme szöveg írója erősen bízik abban, hogy kicsiny hazánkban valaki nyugot lép, és nekilát majd a manga kiadásának: ezzel nemcsak mi, animéké és mangaké kedvelő rojgókák járnánk jól, de azok a fiatalok is, akiket jelenleg korunk erősen bültő és erkölcsi telenségre nevelő „leleplező” és „trendi” műsorai tartanak fogásig. **(Ámen, legyen így. Én megvettem az 50 részes, 7 lemezes DVD-t. Martin)**





A TOP 10 N64 TECHNOJUNKIE

Sziasztok! Hónapról hónapra igyekszünk érdekesebb tipolásokat fesszegetni a videojátékok történelmének múltidézőjében, így szokásunkhoz híven április hónapban is érdekesebb összeggel készülünk a retro kedvelő olvasónk számára. Mivel a 64 bites világ neve képviselőivel még nagyon foglalkoztunk korábban, a kiótiak kedvenctét, a halála után kultikussá vált Nintendo 64-et szemlélük ki **nemes esemény alkalmából.** A legjobb játékokhoz felfelé fordított eltekintve most azokat a játékokat vetjük górcső alá, amelyek **N64** csúcsgazdái címe pályázva a konzol halálait fészekébe hirdetik a 64 bites felbontásbrendülését. Főszerepben tehát az N64 technológiai állomai!

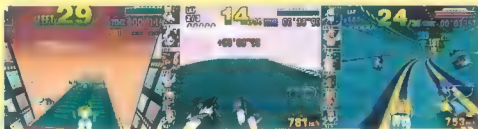
STR
stinger@576.hu

F-Zero X

Nintendo EAD
1998-2007

10. Toplistánk tizedik helyére **Wi**peout futurisztikus versenyjátékának Nintendo információja került. Az F-Zero X több ízben a bizonyított felbontásbrendülést riválisaival szemben, hiszen emellett, hogy **N64** kontrollere illeszthető Rumble Pakot is aktivizálva, az észvesztő 1000 km/h-t is meghaladó sebességet pakolt ki a képernyőre, ráadásul 60 Hz-es képfirás mellett. Az 1997-es N Space Worldon debütált F-Zero X az első olyan 60 FPS-t produkáló versenyjátéknak született meg, amely az előre leírtakról, vagy véletlengenerátorral készült pályákon akár harminc járművet is képes volt egyidejűleg

megjeleníteni a képernyőn, igaz a megvalósítást cserébe csökkenteni kellett a versenygépek poligonizációját és a textúrák változatosságát is. Nem sokkal később egy japán exkluzív ún. F-Zero X Exp. Ki is megjelent a játékhoz, amely a kezdetben illeszthető bővítmódul segítségével tovább bővítette a látványt, a hangulati elemekben, illetve a szabadon variálhatóságban rejtező lehetőségeket. Az F-Zero X emellett azon kevés N64 játékok egyike, amelyhez **gép első csatlakoztatására illeszthető N64 Disk Drive-on** is jelent meg bővítés, illetve a kínai 1-Que verzió révén az első olyan N versenyjáték, amely online multiplayer funkcióval rendelkezik.



Donkey Kong 64

Rareware
1999

8. Volt idő, mikor **Donkey Kong** neve egyet jelentett a Nintendoval: különösen a SNES idoszakra volt igaz, amikor hazánkban is tonszám kelttek el a DK trilogia epizódjai **elsőidő gépekkel párhuzamosan.** 1999-ben a RARE így döntött, hogy 64 bites verziót írjon tovább a történetet: megszületett a Donkey Kong 64, amely **harmadik dimenzióba átköltözve** elsőként tette kötelezővé az Expansion Pak használatát (ebből kifolyólag az eredeti kiadás magát a bővítő modult is tartalmazta), hiszen az SG munkafeladatokkal készített első páronál 16 bites látványt árttetheti a harmadik dimenzióba nem volt könnyű feladat, szükség volt a

nyers erőre. A nagyfelbontású képet kibontó szoftver **Dolby** hangminőséget szolgáltatva a játékmelnehez nagyon károsan a hardverben rejtező lehetőségeket, amit már **játek indításakor** felszólít a DK Rap is segíteni enged. A 3D-be történő áttérítés rizikós dolog: a Band-Toon alapból így indult, a Donkey károsodott már akadtak problémák. Mindazonáltal, ha valaki esélyt ad a játéknak, nem fog benne csalódni – ha szem előtt tartja azt, hogy ez bizony már nem a SNES-es DKC. A változatos játékmelnehez, az ismerős és új szereplőnek, valamint Donkey-nak köszönhetően magas a szórakoztatás faktora, de akadnak nála jobb platformerek is **N64** felbontásában.

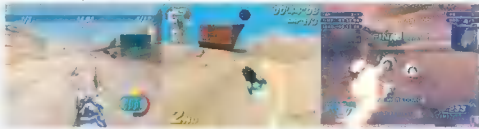


Star Wars: Episode 1 Racer

LucasArts
1999

9. Kilencedik helyezettünk szintén versenyjáték, amely az új Star Wars trilogia hullámai kívánta megfogalmazni a Bölcs Arnyak című mozifilm egyik leghangulatosabb jelenetnek felhasználásával. Nevezetesen **Anakin Skywalker-féle podversenyről** van szó, amely tökéletes inspirációt jelentett az F-Zero és a Wi-peout nyomdokain való továbbhaladáshoz. Az N64 erős hardver hírében állt, de a fejlesztők mégis úgy döntöttek, hogy a maximális látvány és élvezet érdekében kihasználják a gépben rejtező plusz tartalékait. Ezért a nagyfelbontású, 60 Hz-es szögűlathoz szükséges lett az Expansion Pak-ot (4MB-os memóriabővítő) is. A játéknak összesen huszonöt, az Star Wars világból ismerős helyszínen lehet-

tük próbára tudásunkat a különböző tulajdonságokkal bíró, utónégetivel, és rendkívül veszélyes mozdulatokat végrehajtani képes járművel felszerelt piláták segítségével. A Star Wars: Episode 1 Racer a mai napig az egyik legjobb SW versenyjáték hírében áll, **N64** verzió pedig irányításával és korának kiemelkedő megvalósításával vitta ki magának az elismerést (a legjobb konzolos SW racer, sikerét még a DC verzió sem volt képes felülmúlni).

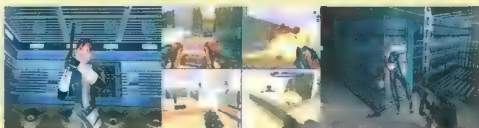


Perfect Dark

Rare
2000

7. A Perfect Dark egy Nintendo 64 exkluzív FPS akciójáték, amelyet **GoldenEye 007** nyomdokain lépkelve a méltón híres RARE készítette el a konzolra. A játékmelnehez megvalósították, a látvány és a hangulati elemek hasonlóan kapcsán a PD továbbfejlesztett motorja egyfajta spirituális folytatásnak tekinthető a többmillió példányban eladott James Bond játékmelnehez. A Perfect Dark egyébként mind szoftveres, mind hardveres szempontból is az egyik legkomolyabb N64-es cím: masszív egytűkös kompányál, változatos multiplayer és kooperatív játékmelnehez, a kiegészítő használatával 4 MB-os memóriabővítés (és opcionális Rumble pak) kivételkésztében megjelentett nagyfelbontású,

fény- és árnyékhatsókkal kevert képi világgal, illetve szoftveres Dolby Surround hanglépkelzésével egyértelműen a hely birtokosa. Akciójáték révén, választékos volt a legyér-felhazalt, melyek közül majdnem mindegyik rendelkezett alternatív tüzelési funkcióval, vagy kiegészítő variációval, emellett a GoldenEye 007-tel ellentétben az újítottes mozaikozata is teljesen ki lett dolgozva. A későbbi Gameboy Coloros változat N64 Transfer Pakkal történő összekapcsolása esetén jó néhány rejtett és zárolt N64-es tartalom vált feloldhatóvá.



Banjo-Tooie

Rareware
2000

6. Az N64 technikai korlátait feszegető listánk hatodik helyére a Banjo-Tooie vándorolt be: a szintén RARE-zárkódú felbontású játék a Nintendo 64 történelmének talán leginkább várt folytatása volt, hiszen a nagy nevé elől nyújtotta páratlan kalandort sokan szeretnék volna újra átélni. Az imák meghaladására találtak, és a platform-akciójáték elegyét folytatás megérkezett. A két évvel a Kazeo eseményén követő játék elsősorban technikai megvalósításával vitta ki a néki (a főszereplő) a Tooie ugyanis felfedezte a tévéltrő részletes és folyton változó minőségű megteremtéséhez, de érdemeket mondhat magának a rendkívül változatos és folyamatos mozgaskoordináció-animáció területén is. Külön po-

zitívum a fény-árványok effektek Expansion Pak nélkül is működőképes valószínűleg megjelenítése, a pótnálkai és aranyos megmagasított látványokkal tisztelettel történetét nem is beszélve. Ronggat a különböző Nintendo játékokból leismert Cameo (a Perfect Darkból kezdve a Donkey Kong Country-ig), változatok a feladatok, elképzelték a játékok a karakterek és a megvalósításuk, egyszerűen az egész játék a helyén van. Ha rendelkezni N64-es gyűjteménnyel, a Banjo-Tooie mindenképp az a cím, amelynek feltétlenül ott van a helye a polcokon.

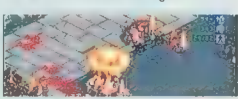


StarCraft 64

Nintendo
2001

4. A StarCraft minden idők egyik legjobb valós idejű stratégiai játéka, az aranyjáték tojás Blizzard díszes ékköve. A Brood War expansionizs lemez alatt már folytak a munkálatai egy újat, azonban a megjelenéséig sokáig haboztak az úrak a stílus nem épp népszerű konzolok mivolta miatt. Végül mégis megszületett a eredetileg PS1-re tervezett StarCraft 64, amely amellett, hogy meg a Brood War expansionizs tartalmazza, néhány exkluzív tartalommal is kiegészült, például a titkos Resurrection IV missziók képeiben. Természetesen az SC64-hez is szükség van az Expansion Pakra, amely a nagy felbontáshoz, az extra tartalommal kezeléséhez és a multiplayer (osztott képernyős, és online [!]) lehetőségek

üzemeltetéséhez kell. A játék érthető okokból nem lett olyan sikeres, mint PC-n, elsősorban a kontrollere szabott irányításnak köszönhetően – akkoriban ugyanis még nem fordítottak elegendő energiát a konzolozásra, így nem volt olyan miniatűr változatok, mint pl. a C&C III Xbox 360-as inkarnációjában. A háttérben korlátok miatt elhagyták a briefing alát hálható digitális szöveget és csökkentették az átvétel minőségét is.



Resident Evil 2

Angel Studios
2001

2. Ha van még, ami képes felülmúlni a Conker's Bad Fur Day keltette mámorát, akkor az minden bizonnyal a Nintendo 64-es szent grádjának egyike, a Resident Evil 2. Az Angel Studios (jelenleg Rockstar néven futnak, ismeri őket valaki ?) elsősorban az N64 témörúji rojntján kapcsán érdemek elismerését, ugyanis az N-változat egy 512 Mbit-es (64Mbit) kártyába sűrítette bele mindazt, ami a PlayStation esetében csak 2 CD-ROM-féle. A Legend of Zeldánál kétszer nagyobb területet az N64 Expansion Pak használatával ráadásul nagyfelbontásban, anti-aliasinggal és éles textúrákkal szegényíti meg a rivális keltette látványigert úgy, hogy még az átvétel videobetéteket is tartalmazza. Az impresszív adatok mellett az

RE2 extra tartalommal is kecsegtet: ilyen a kör-tétele a sorozat többi epizódjához kapcsolódó EX fájlok fellelhetősége, az erőszakosság-vezérlés, a véletlen tárgy generátor, és az FP nézőpont vezérlés is.

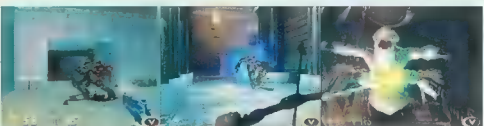


Turok 2: Seeds of Evil

Iguana Entertainment
1998

5. Bár a dinővadász becsületét épp most tiporított sárba a kurrens generáción, azért mi még emlékszünk arra az igaz Turokra, ami miatt méltón volt írni a PS-PC tébor. Midőtt a első Turok megfelfedezte a konzolos FPS-ekről alkotott képet, a második már királyként tért vissza: az N64 kínálóit egyik legmonumentálisabb játékaikból 8 km2-nyi bejárható területet kínál kalandozás gyönyörű. Az első szint pl. kilenc rétegből épül fel, melyek egyenként is akkora, mint egy egész fejezet a Banjo-Kazooie-ban – éppén azért a játékdíj is robusztus méretű, nagyjából 45 óra alatt fejleszhető be. Az első Turokot sok

kritika érte a sokszor ismétlődő környezete miatt, de a folytatásban minden helyszín teljesen egyedi, nyoma sincs az ismerős textúráknak. A szcenikázásnak környék, a fű, a kő, és fényeffektek, illetve az impresszív szórnyadmodellek is kecsketáncot tettek a látóidegkre. A változatos mozgaskoordináció, és az éles textúrák csak az Exp. Pak segítségével érhetők el, így a többi neves produkciunhoz hasonlóan itt is ajánlott a használat. Érdekesség, hogy a játék fejlesztése Exp. Pakos N64 HDD-n folyt, de az Activision elszúrta az első legyártott szériát, így több neves magazinhoz is három 32Mbit-es kiegészítő bonfó érkezett a teszt példány.



Conker's Bad Fur Day

Rareware
2001

3. A Nintendo 64 életciklusának szokatlanabb a RARE úgy gondolta, nincs már mit veszíteni: elhárította maga elől az akadályt, és az eredetileg gyermekbarát játéka helyett olyan feladatok tartalmát, a határokat fészegető N64-es stílust vágott oda a szatellit, amellyel mindkét példát fogott. A Conker's Bad Fur Day mind tartalomban, mind pedig megjelenítéssel tekintve az N64 egyik csúcstermekévé vált, és egyből a dobogóra ugrott. Minek köszönhető mindezt? A fenomenális karakter dizájnok és árnyéklátástechnikák, a multitezturált környezetek, a több, mint két órnyi realitása (!) átvételének, illetve a teljes Dolly-iz mozgathatóság, hasonlóan pl. a DK64-hez. A történetet ráadásul az akciójeleketet színesíti-

tendő, a karakterek között több arányi párbeszéd szakkítja meg a akció. Első látásra elképesztőnek tűnhet, hogy a módosított Banjo-Kazooie motort felhasználva, a Nintendo gyermekbarát politikájáról tudomást sem véve hogyan sikerült egy ilyen játéka alkotni, de nincs semmi a Conker's Bad Fur Day-látni kell ahhoz, eredeti minőségben (az X360-as változatot fejteld el, és csak egy lényegesebb remake...)




Zelda: Majora's Mask

Nintendo EAD
2000

1. A konzol-történelem valaha készült egyik legjobb játékaiknak direkt folytatása, a Legend of Zelda: Majora's Mask nem csak a 64 bites hardver, hanem az akkori játékok talán legkomplexebb anyaga, ami csak születtehet. Az OOT helyett a grafikai motorja az Expansion Pak védelmébe átvéve szinte minden tekintetben felülmúlta az első nyújtotta vizuális orgazmusait: nagyobb lett a belátható táj, messzebb lett a tündérmesébe illő ábrázolás, és nagyobb léptékű a helyiség alakozott, fény-árványok és animációs fejlődés is. Az első lépések után határára az ember, hogy ez a világ végtelen: a textúrák szinte lepotyannak a képernyőről, minden tükör egyedi, mintha varázslat lenne. Az átvételét, és a motiion blur alkalmazása tovább növeli a játék erejét, pedig

magáról az érdemi részről még nem is beszélünk, ami éppolyan a tartalom. Bár a MM nem kapott az OOT-hez mérhető rivaldafényt, ez mit sem von le az érdemeiből: az időutazásos, sötét témájú történet, és az N64 életjárákának egyik utolsó nagy dicsimutnya úgy vágott vissza a PS hűszozárok, mint a Birodalom a felkelőknek. Kényortelenül libbent a trónra.





Tom Clancy's RAINBOW SIX VEGAS 2

Tom Clancy's Rainbow Six, a nagybetűs Terroristelhárító Taktikai FPS. A kezdetben PC-n újjáírni indított sorozat számos platformot megjárt már karrierje során, és most a **Rainbow Six: Vegas 2** premierjével már a 10 éves szülinapiját ünnepelheti a méltán híres széria. Időközben persze rengeteget változott, és szinte már csak árnyékában hasonlít a klasszikus fajtáknak. Végleges formáját a tavalyi nextgenes fedezékrendszerrel, valamint a bőséges multiplayer feature-ral érte el, ám hiába vált teljesen konzol orientáltsá, úgy érzem a Tom Clancy félé játékok továbbra is beleszúznak kicsit a rétegtételek kategóriába, főleg olyan neves shooterok után, mint a CoD4. Az előző Vegas részből két millió eladása után azonban nem volt kétséges a folytatás, most pedig nézzük, mennyiben nyújt többet a Vegas 2.

A KEZDETEK

A szokásos review verzióm ezúttal is elérhetek valamit a bolti kiadásoktól, ám úgy érzem még kevésbé hiányosak, mint a tavalyi 360-as teszterverzió, hiszen szinte teljesen bugmentesek, és addigalig még játékosnak is kelti végre a küldetésnek közben. Egyedül a multiplayer online testetelésnél vagyok kénytelen rekes fórumokra hagyatkozni, de legyuk hozzá, hogy viszonylag jól ismerem már a tavalyi rész opcióit. A PS3-as verzió szokás szerint egy rövid installációval kezdődött, hogy rövidítsük a töltési időket, majd miután ez megtörtént, létrehozhatunk magunknak egy egyéni karaktert, akár kis konzolos kamerák segítségével, amit single és multi módokban is használhatunk.

A beszállást fejünkön túl kommandós ruhákat, fegyvereket, páncélokat, és egyéb kiegészítőket állíthatunk be, aszerint, hogy

az új jutalomrendszer alapján milyen rangot értünk el, de erről majd még később.

A helyszín továbbra is Las Vegas, ám események most kronológikus sorrendben történnek, hanem egy tudatállást szolgáló múltban játszódó kis prólogussal kezdünk, mely nem éppen pozitív végeredménnyel zárul, a háttérstóri pedig nem módosult. Aki szokta követni a történetet az ilyen taktikai küldetésrendszert szívesen elfogadja, az most örülhet, ugyanis a tavalyi rész folytatása. A két pályát lelelt a prólogusban túl a további fejezet, ezen belül pedig általában 4-4 pálya vár ránk, melyek sajnos, vagy nem sajnos, de az előző résssel ellentétben változatosabb helyszíneket kínálnak. Ez előnyös abból a szempontból, hogy sokkal többféle ésszelben járhatunk, ám sajnos ezekben egy része már olyan látványos, mint az előző részekben, de erre majd visszatérek.

Amit először elmondhatok, hogy a single küldetések hosszúsága sajnos éppen kimagasló, bár a több helyen is 6 órás ítélt campaign maximum a profilra értek. Jól fogom hosszabbnak éreztem, no persze a beállításoktól is függ, és hogy mennyire koncentráltan ülünk neki. Mindenesetre úgy gondolom, hogy egy átlagos játékos a legkényesebb módban is eléri a 8 órát, normál módban már bőven meghaladhatja a 10-et, a realitástus mód pedig kész horror, szinte egyetlen hibát sem vétethetünk, ugyanakkor ez az egyik legizgalmasabb módja is az egész játéknak.

KEZELÉS

A prólogusban tehát kitanultuk az irányítást, bár szerencsére jókora odagot lefaragtak a sorozat összetettségéből az évek so-

rán. Az egygombos utasítás már az előző generáció hagyatéka, éppen ezért ár kellett némileg szerkeszteni a nextgen korunkban divatos szintén egygombos fedezékrendszer. Aggódni persze semmi ok, minélhossza ártól van szó, hogy a más játékokban (pl. Gears of War vagy CoD4) megszokott gombkiosztás egy kicsit megváltozik, de ennek sajnos az a hátránya, hogy még napok után is hajlamosak vagyunk mellényülni, pl. célozni akarunk a megszokott módon, de ehelyett ugyebár fedezékbe vonulunk. Amit érdemes megtanulni, hogy a társainkat hogyan utasíthatjuk, milyen műveleteket hajthatunk végre egy behatoláshoz, valamint hogy a kiegészítők hogyan érdemes használni, így pl. a füstgázt, és a hőérzékelő szemüveg kiváló kombináció. Újdonságként szolgál a bizonyos időközönként leírható termál scan, ahol a térképen jó látható a rossz fiúk pozícióit, és nagyszerű hír, hogy végre átvették más sikerimekből a sprintelést is, valamint végre számít a fegyver ereje is, hiszen átláthatunk vékonyabb fedezékeken, valamint ajtóknak. Más újtítás most nagyon nem jut eszembe, viszonylag hamar el lehet minden technikát sajátítani, de akit bővebben érdekel a téma, olvassa el az előző rész két oldalas cikkét (100. Konzol). Amint még mindenképpen hozzátérek, hogy bár néha előfordul egy-két apró bug (pl. egymásba akadunk szűk folyosókon), mégis úgy érzem, hogy tökéletes Alje remek. Az utasításokat kérés nélkül vehetjük, mégis állandóan, precíznek, gyorsak és hatékonyak, egyszerűen ügyesebbek, mint az előző részben. Gyakran fel sem fogom, honnan létek, de ők már le szedték az orvlövész. Ennek az ellenkezőjéért fedeztem fel azonban a terroristáknál, akik bár eléggé veszélyesek tudnak lenni, azért tudnak ilyen érdekes dolgokat is művelni. A célunk ugyan megfélemlíteni, de az agyoncipelt, olykor agyafan hadműveletek mindenesetre csak előző generációknak mondhatók.





A.C.E.S.

A karakterfejlesztés rendszere most már nem csak multiplayerben, hanem az egész játék során érvényes, valamint jóval kidolgozottabb is, mint az előző részben. Szinte biztosak lehetünk benne, hogy többek között a CoD4 multiplayerben látott rangrendszer inspirálhatta. Ennek a legfőbb előnye, hogy a single és multi módok szorosabban kapcsolódnak le, hiszen mindegyik részlegben gyűjthetünk tapasztalati pontokat, azaz EP-keket, melyeket az ún. A.C.E.S. (Advanced Combat Enhancement Specialist) alapján kapunk. Különböző kategóriák alapján fejlődhetünk, mint pl. a közelharc, a jutalomrendszert pedig igen sokoldalú, külön számlát minden különleges szituációra, pl. távoli ellenfél lövését, gránát általi halál, hátsó lövés, gyilkolás követlen lövő stb. Az új rangok új felszerelést tesznek elérhetővé, ahol tetészet szerint állíthatjuk karakterünket. Habár a játék TPS, azaz nem becsúszkálva ez a feature-t, hiszen nem csak multiplayer esetében lehet fontos a megjelenésünk, hiszen pl. költötte mászástól, vagy legfeljebb megjelölésnél is jól látszik személyre szabott karakterünk. Természetesen (bárkebb kézzel) a különféle páncélozatok kihatással vannak tulajdonságainkra is. 11 új fegyvert kapunk, az arzenál pedig, ha nem is olyan bő repertoárral bír, mint a CoD4 esetében, azért elég tisztességes, és tegyük hozzá, hogy a fegyverek kifejezetten ütősek mind kezeléssel, mind pedig hatékonysággal.

KOOPERATÍV MÓD

A tavalyhoz hasonló bőséges multiplayerben leginkább a kooperatív mód változott meg, amely le lett csúszkénva egy kétszemélyes mókvá, ám jóval több időt fordítottak a tökéletesítésére. Először is a teljes sztorimód végigjátható mindenféle változatostól nélkül, ráadásul bármikor tetészet szerint csatlakozhat egy társunk az adott küldetéshez. Ez esetben a gépi társakat továbbra is az 1-es játékos irányítja.

Az egymás elleni multiplayer maradt ugyanolyan kidolgozott mint tavaly, 13 új tétképpel, valamint néhány új letiltatható leszünk gazdagabbak. A játékmódok tekintetében itt is okosságot el az

előző rész cikkét (100. Konzált), ami mégis említésre méltó, az a két új mód, a „Coopverze” és a „Bombas”, mely leginkább pl. a Counter-Strike-ra hajoz. Online harcoknál gyakorlatban fordulhatnak elő framerate esések mindkét konzolnál, lényeges különbség azonban nincsen közöttük single-ben sem, kivéve, hogy PS3-on 16 helyett „csak” 14 játékos enged a gép.

Mint ahogy fellebb már említettük, a folytatásban új helyszínek is megjelennek, így nem csak csillagos kaszárnyákban, hanem rakétaraktárakban, szalonokban, roncstelepekben, bevásárlóközpontokban, klubokban, irodaházakban és egyéb terepeken is küzdhetünk. Ez természetesen jól hangzik, és igen változatos is, ám az amúgy elég korrekt motor láthatóan alig fejlődött tavaly óta, vagy legálabbis pont a szerencsés helyszínekkel válogattak össze. Több ponton is láthatunk tetészetes fényeffektusokat, és pengéles textúrákat látványos színes helyeken, ám számos pályán inkább az előző generációs PS-2-ről árttá ponton Xbox szoftverrel emlékeztető, HD-ra feltöltözve. Ráadásul itt még külön hiányérzetem is volt az az egyszerre alig néhány megjelenő terrorista után, és az oblatok leszámítva viszonylag kevés a pusztítható tárgy. Hiába no, a CoD 4 lett a mérce, és szíveim szerint sokszor egy közepes ítélet volna a Vegas 2-nek, de azért az arzenál pozitívum. Ít megfogunk és társaink kidolgozottsága remek, a fegyver és kezünk is realisztikus, az pedig morfo jól néz ki, ahogy „stop” parancsnál felállunk az oklunkat, vagy az ujjuinkkal körözve magunkhoz hívjuk a fegyvert.

A terrorista olykor kissé felültesek, de a játék legalább jó véres. Vannak kifejezetten tetészetes pályák is, nem rossz az árnyékok sem, távolra is jól lehet látni, egyedül a nagyobb harcoknál fellépő framerate esést említhetném, bár ottúti viszonylag ritka. Az összhátas egyébként viszonylag kellemes, és a hangoknál sem volt semmi problémám, ahol nem is feltétlenül az egyébként korrekt zenék maradtak meg bennem, hanem pl. a fegyverek páp hangja.

Az igazság az, hogy először kissé csalódtam a Vegas 2-ben, és egyáltalán nem azért, mert romlott volna az előző részhez képest, hanem éppen azért, mert viszonylag kevés változtatást észleltem benne, és ami tavaly kiváló volt, az idén már csak jó. A single player önállóan szintem nem érme többet 7, esetleg 7.5 pontnál. A változtatott helyszínek inkább rontottak az összhátas, sokat egyszerűen nem kéne feltűnni a motor előnyeit, bár meg kell jegyeztem, hogy okadnak igen szép pályák is. A kezdeti és a játékménél állóképességben annyit tudnék mondani, hogy ennél kényelmesebb, vagyis főleg dinamikusabb már nem nagyon lehetne tenni egy taktikai shootert, szintem még a tavalyi részénél is könnyebb, a checkpointok sem tűnnek olyan ritkának, mégis sokaknak zavaró lehet, hiszen kicsit olyan, mint egy

CoD4 „felig behúzott kézféklével”. Alapvetően más a ritmus, de van, aki pont azt szereti, és egyébként is ugyanúgy rá lehet szokni erre is, a fedezék megújló kiáves pedig továbbra is cool.

Mint taktikai FPS továbbra is egy igényes Tom Clancy játék, és ami mindenkinél a Vegas 2 mellett szól, pontosabban ami miatt érdemes a folytatást is megvenni, ha már megvan az első rész, az egyrészt az öleles teljes körű karakterfejlesztés rendszer, másrészt a kiválóan összerakott kooperatív mód, melyhez hasonlóan ritkán látni, és így tekintve már bőven megéri beruházni rá. Hála az utóbbiak erősebb M-jének, a dinamikusabb játékmótnak, és a gyakoribb checkpointoknak, valamint természetesen a jóval bőségesebb feature-nek, gyakorlatilag a kooperatív mód lett a Vegas 2 igazi lelke, mely egy komolyabb partnerrel, aki igazi csapatjátékos, kifejezetten hangulatos.

De hiába ugyanolyan kiváló multi, mint tavaly, és hiába az új coop mód, a nem túl hosszú campaign mód nem kevesetől túl sok újdonsággal, és ezen igazából a karakterfejlesztés rendszer sem segít túl sokat. Így akik főleg single-ben száltak sokat nyomolni, és nem feltétlenül a taktikai lövőre a zsánér, azok inkább csak mint igényes B kategóriás shootert tekintenek rá.

Krisztián
rajkrizs@freemail.hu

RAINBOW SIX VEGAS 2

LEJÁRÓ JELLEMZŐK

grafika: jó
szerekeség: jó
szavetesség: jó
/ hang: jó
hangulat: jó

PS3

1-2 játékos (2-14 online),
dd 5.1, 18.9, 576p/720p

X360

1-2 játékos (2-16 online),
480p/720p/1080i, 18.9,
dd 5.1, mentés 120 kb,
system link

✓ kiváló coop mód, öleles karakterfejlesztés
rendszer, továbbra is nagyon komoly multi
X single-ben már nem olyan ütős,
kissé rövid campaign, grafika gyakran változó

PS3



X360

pont





Hogy ■ Sega érte a teniszhez, azt a Virtua Tennis óta nem nagyon vitatjuk, éppen ezért azt sem vehetjük neki rossz néven, ha a Nintendóhoz hasonlóan tőle is láthatunk egy klasszikus hősökkel megtöltött partijátékokat a témában, még hozzá máris 5 konzolon egyszerre, melyekből én most csupán a HD verziókat vizslatom meg közelebbről.

A Suga fanoknak igazolmas előny lehet ennél ismerős karakolat látni, na persze ehhez nem árt, ha nem csak a mai játékosokkal kerülünk közelebbi ismeretségbe, hanem mondjuk ott lapul a polcon egy agyonynyúló Dreamcast is. Persze a 16 karakteres igazból  is olyan sok, de azért számos klasszikussal találkoztunk pl. a Jet Set Radio-ból Beattal, a Space Channel 5-ből Utahával, a Sonic-ból a főhősön kívül Amy-vel, Tailsszel és Dr. Eggmannel, vagy itt van pl. a személyes kedvencem, a kis rum-botkós Amigo is  Sambo de Amigo-ból.

A játék szinte lell, a Supersztars most, ahol single-ben vagy karrier-felteségét felvathat. Túlönnyolva azért nincsen a kihívás, mind-össze az összesen 16 részlegben kell a különböz versenyeket tel-jesíteni, ahol sora nyíthat meg az új karakterek (16-ból 8 re-jten), vagy új zenéket az adott témában. Az 5 alprágész ut-án, mint pl. a Jet Set Radio, vagy a Sonic the Hedgehog, megnyílnak újabb klasszikusok is, mint akár a Golden Axe, meghozza Gilus részvétele. Kivétel persze lehet, de többnyire csak single és double meccsek, valamint bajnokságokat kell teljesíteni.

Maga a teniszezés ■■■ is olyan komoly része az egésznek, hiszen jóval egyszerűbb, mint akár a Virtua Tennis-ben, mindössze gyorsnak kell lenni, és jó helyre visszautatni a labdát. Egyes esetekben akadnak power-upok, ezen kívül még a karaktereink alatt egyre jobban betelő csillagokat említhetünk, melyet aktiválva fel-turbózzuk magunkat, és egy speciális üstét hajthatunk végre, amely az adott karakter jellegzetessége.

Amin itt igazán ■ hangsúly van, az az adott témák esetében az ismerős körítés, és természetesen a hozzátartozó klasszikus játékzenék. Feltételezem, hogy minden nagy DC fan el tudja képzelni, ahogy pl. a Samba de Amigo-nál a faramuk kis zenés állatfigurák emelik ■ színpontot a Samba de Janeiro-t rova

Persze akadhatnak speciális feladatok is, mint akár a Jet Set Radio esetében, ahol ■ megfelelő színű festéket felszedve kell jó helyre ütni labdát graffitiiket alkotni. Vagy ott ■ The House of the

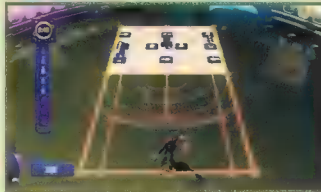


Deadból ismert Curien Mansion, ahol zombikat kell teniszlabdával kiütni, ■ legkülönbözőbb variációkkal.

Habár a nehézségi szint folyamatosan növekszik, igazából nem túl nagy kihívás a Superstars mód, hiszen komolyabban nekiülve alig pár óra alatt megvan, utána pedig már csak a minijátékok, és a multimódok maradnak.

Online is talható a móka, ahol jellemező semmilyen lagolás, vagy egyéb jellemző hiba egyik konzolon sem, azt leszámítva, hogy viszonylag kevesen játszanak vele a neten. A játékmódok repertóriája sem túl bő, érdekesképpen viszont ranglista, és esetleg még a „live” megtekinthető online meccsek lehetnek érdekesebbek egy-két alkalommal, de ennyi. Színterem sokkal érdekesebb akkor már partitok tolni barátokkal, akár 4-en egyszerre.

A klasszikus katederetek ugyan egész jól festenek, és az ismerős helyszínek is kellemes atmoszférát teremtenek, ám nem igen oldódnak olyan komponensek a játékban, amely kicsit is megmozdította volna a hardvereket, viszont legalább szép folyamatos a grafika. Sokkal nagyobb hangsúly van a szimuláció részleteiben, hiszen a fejtájtól mindkét elvett, hogy lejtén-yomán kellemes emleket ébresszenek bennünk. Gondolok itt többek között a sok-sok ismerős játékleírásra is, valamint a jöppöla hangokra, persze az igazsághoz is is hozzátartozik, hogy hosszútávúan még is unalmas. A Sega Superstar Tennis rögzít elő magától, hamar megszerelhetők, és igen könnyen kezelhetőek. **5** jelet! Itt nagy kihívást, de



éppen emiatt hamar meg is unható. A karrier mód kifejezetten rövid, így a jötek szavatosságán elsősorban csak ■ multi segít, de az is inkább csak partitikon éremleges. Az igazság az, hogy sokkal többet is ki lehetett volna hozni a témából, azt hiszem elég, ha csak a Virtua Tennis 3-at említem, mely még ha nem is teljesen ugyanaz a kategória, azért nagyságrendekkel komolyabb móka szinte minden téren.

Férfiaként ne essék, nem én szeretnék lenni a gonosz beáulást tesszélésbe, akár már nem képes az ilyen jópótárcuokcaokca éhezni. Szó sincs jysimről, hiszen nagyon is tetszett a nosztalgia, és imádom ezeket a Segá karaktereket, de gondoljuk csak át, mielőtt ténylegesen pénz adunk ki a Segá Supersstars Tennisre, hogy miután racsodálunk az ismerős világokra, vajon meddig számít majd újdonságnak, és vajon lesz-e kedvünk lehet, vagy akár csak napokig totál egyszerű teniszmeccsek lennyünk online, vagy akár bulikban havorokál? Szerintem nem, hiszen van annál sokkal élvezetesebb, és főleg komolyabb stúfuk is. Szerencsére van ingyenesen letölthető demo. Segá fanoknak mindenestül tényleg megér egy próbát, és őszintén szólva az értékelés is inkább nekik szól elsősorban.

Krisztián
rajkrisz@freemail.hu

SEGA SUPERSTARS TENNIS

SEGA /
MÁS VERZIO: WII

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

PS3 1-4 játékos, dd 5.1, 16:9,
576p/720p, online

X360 1-4 játékos, 16:9, dd 5.1, 480p/720p/1080i, mentés 120 kb, online

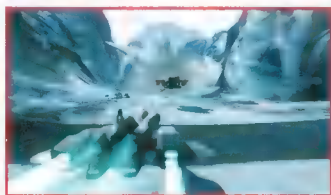
✓ sege fanoknak igazán kincs lehet
X single-ben nagyon rövid, hamar megunható

PS3 X360
6 pont

MARTIN *WILLIS*

[illegible]

Fatal Inertia



A futurisztikus versenyés anti-gravitációs korszaka anno a Hiotane képeiben jött el kísérteti a földre, de az egyszerű pórnép mégis csak később, a Wipeoutban látta meglesztülni a mindenható arcát. A kurrens generációs szármáyai próbál-gató Koei a DW és Gundam széria után úgy döntött, egy próba-repülést nekik is mindenképp megér a dolog, ezért a nemes elő-erényből merítve saját alapötlettel álltak elő. A hosszas vajdás-on átesett ítérvény a **Fatal Inertia** névre hallgat, alkövéséért pedig a kiadó újranevezték, torontó slúdzójá okolható.

A kezdőis harcosokból valmerő XXII. századi pilótákú vált hűzők ezúttal a jövő négy globális manutégének száladoi: harcedzt-ségeket az újkor Forma 1-ének világában tengnek, ahol már nyoma sincs a földháragad, stadionokban nyargalász verseny-utóknak. A száguldo církusz immár a világ különböző pontjain taláható változatos természet környezete, illetve a XXI. század végén fellelmezett anti-gravitációs, ún. lébegő hajóműve épített járgányok alkotják, amelyek vére mérs küzelemben szaroalozhatják a kő-zónségeket. Hőseink a Wipeout örökségét folytható, a győzelem ér-dekében akár speciális fegyvereket is bevehetnek, amellyel végő-s csopást mérnek a fair-play elvuknak talált rendszerére. A Fatal Inertia bajnokasod az a szabály, mert a futurisztikus verseny-ésben a klasszikus Wipeout egyeduralkodó megítélő a könnyű feladat. A torontó stúdió ennek ellenére lelkiismeretesen po-fazgatta tovább az alapötletet, amely csupán annyiban különbö-zik riválójától, hogy a küzelem helyszínét a Föld vadregényes tá-jára helyezi ki. Külön kialakított versenyhelysínnek nélkül. Ezzel a változtatással mérvas olyan plusz tartalom beiktatására nyílt le-hetőség, amely már elég egy új koncepcióra felépített játék meg-jelenéséhez. Aká fantasztikusnak számnevű, elég csak a SW: Episód 1! Pod Race eseményeire gondolnia, mivel az abból lé-ző játéki áldobates hasonlóságot mutat az FI-val mind tartom, mind pedig megvalósítás szempontjából. A természetnek ható helyszíneknek nincs követendő útvonala, a barlangoknak, és egyéb környezeti képződményeknek útvesztőiben csak 1-1 kupa tereli egy irányba a pilótákat. Bár a manőverezés nagyobb sa-badságokat kap, a tőj természetessé mivolta megjelenés ellenő-slyozza a fétkelen száguldozást. A versenypálya ugyanis nem mesterségesen kialakított, így számtalan akadályozó pont (szikla-szikrek, kanyarok, növényzet, vízfelszín, erdőségek, stb.) találko-

tó a vonalvezetésen, amit a gyors események közben elég nehéz figyelmen kívül hagyni. A hajók tehát hibba dőlőnek veszítel gyors tempót (néhol akár 500 mérföldes sebességgel is szágul-dozhatunk), mőshol a városnapi vezetőklet a megszerényítő ta-tyogásba kell válni, ergo elengedhetetlen lesz a fék, és a gyors korrekció használata.

Aztán itt van a navigáció problémája: nem elég ismerni a pálya vonalát, meg kell tudni szabozni az adottunk dörnyölő vasat is, hogy pontosan azt tegye, amit mi szeretnénk. Gyorlunk, a játé-ki ismerkedőnek éppohy az irányítás okozza majd a legnagyobb kihívást, mivel egy anti-gravitációs járművet, amely ráadá-sul bizonyos magasságokba is képes felmenni, nem könnyű pontos és gyors manőverre fogni. Az ívesebb kanyarodáshoz elég ugyan, ha az analóg karos fordulat választjuk, de a szikla-szikrek, vagy barlangi sziklaparancok közötti gyors foralóshoz el-engedhetetlen lesz a (SW: Racerben is tapasztalható, ún. pod-el-fordítás) jobb-ból rovasvas rösegítés. Ha mindehhez még fel-lezállás, légcsúslás is szükséges, akkor az alapon megzavarhatja a kezek és ujjak összehangolóját játékot. Feladni azonban a szabad: az FI van annyira jó játék, hogy érdemes küzdeni az irány-ítással, mert miné gyakorlatat követően már sokkal sikeresebb ver-senyeket lehet lebonyolítani.

A játékból szereplő hajók tulajdonságai a megnyert versenyek és a rendelkezésre álló pénzmagból vásárolt kiegészítők segíté-gével szépen fejleszthetők, amelyek között a külcini cicomázás is éppohy megvalósítható, mint pl. az erősebb hajómű, vagy a jobb aerodinamika jellemzőkkel felváltott kategóriák. Vérré mérs verseny révén azonban nem felelkezhetünk meg a legye-rrendzeli színesítéséről sem – szerencsére a FI ebből a szempont-ból rengeteg jópofa cuccot vonultat fel, amelyekkel a versenyhe-lysínnek itt-ott elszórt színesen világítható pontok felett elrepgés-szülthetünk magunkhoz. Az egyszerű követő rakéták, megpéses lassító és blokkoló fegyverek (EMP), az energiaszózó erőpájszok, az energiaszózó (de különváltan robbantató akaszt) booster, vagy a robbantóerőssé és külsőbombák mellett olyan nyer-nyő dolgokat is a hajónkra alkalmazhatunk, mint az SW Hoth csatából ismerős (itt mégis) csáklya, amivel akár két versenytársunkat is a szikla-köz (vagy egymáshoz) csaphatjuk. A felhasználó parádés, és jócs-kán hozzájárul az Inertia élményfaktorkhoz.

Az FI-nek látvány és hangulat tekintetében nincs szégyenkezni-valója: akár pokoli mélységekben, akár távoli, jeges világokban, vagy sziklat, sivatagi környezetben taposunk a gőzpédál, az U3 Engine megfelelően szép környezetet biztosít a versenyés számára – és elől pedig egyik verzió sem kivétel. (Az X360-PS3 változatok között egyébként sincs semmi különbség, leszámítva azt, hogy többi már alapból tartalmazza az X360 DLC-ke.) A gép által irányított pilóták a nehézségi szint függvényében szépen beállíthatók a megfelelő szintre, s annak megfelelően is viselked-nek. Egyszerűbb feladatokban előfordul, hogy hibáznak, és előszeretettel lövölődik le egymást, elite kategóriában azonban már ahhoz is sziklon-alapú leformává kell válniuk, hogy csak megközelíthetők őket. Akinek eleve van a mesterséges intelligenciá-ból, szerencsére az Xbox Live-ra (PS3 esetében természetesen a PS Network) váltva többetmágnálva a hiányzó egyéneket bot-talokkal pótolva) is kitéphetők a hajók a itt-ott kaotikus hangya-li versenyeken. Igazából két apró probléma adódhat a játéki, amit óvatosan kérek kezelni: az egyik az előre néheznek tűnő irányítás (és az ebből fakadó kaotikus összezavarodás, főként a túlzóított területeken), másik pedig az, hogy rövidesen bekopog-tat az ablakon a váro-várt trónörökös – igaz ez csak a PS3 lu-jok esetében mérlegelendő.

Singer
singer@576.hu

FATAL INERTIA

KOPI MÁG VERZSŐ JELENLÉS NITICÉ	JELENLÉS
grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szérvetés:	jó
hang:	közepes
hangulat:	közepes

PS3 1-4 játékos (2-7 online), dd 5.1, 16:9, 720p

X360 1-4 játékos (2-7 online) dd 5.1, 16:9, 720p/1080i, Xbox Live

✓ futurisztikus száguldozás,
jópofa fegyverekkel dörnyögés
X lasztára kényeszkedés, hajtépeses irányítás

PS3 X360
6 pont

MARTIN ÁLLÁSOL!

"Nem elég gyors, nem elég szép irányítható, nem elég szágul-dos – csak egy jópofa, piaci bevezetés. Wipeout-kon, semmi több. X360 változatnak, melé-mel-sőbb, simán alkalmas a harcosok, futurisztikus versenyésére parádás."





nem csak a miolt
 mert már a
 m in
 a küldetésünk
 a vámpiros
 szerint
 a terep
 so ikonik jelölt karakterekhez beszél a
 a
 miután a is
 A of
 az méretait
 dához hozzátelnek, azért negydedhez, essé
 a VBÖA: vik a monumentális
 nem a struk
 me
 A
 a külső
 és eg le
 ahogy
 mi le
 mek
 azért állandóan





teendő van Ami az eg yár eg
az és is több számos a
sze nem mint a rengeleg egyt
minél több az es kazé pedig az
zár) az
a mint ott
déli és A va mint ott
nagy a bá egészét
re az már nem vissza a sziget

gy a ahogy
kiszűrjük
nagy lendülettel és a
Az leginkább
szont is, ezeknek szét kell zúzni a akár bőségszabb
Vannak és aszán ott van
főbb a Ezeket
sokat, és a 4-5 of Warban.
sánlón mint a csak eg
a pa a
hatalmas család ba
odott számú a végre
valamint s a közel
az elrejtett s a
egyre a eg
várkástely is b melyek már az epikus
ában lálo b
gl b a
ezer is, konkrét lehet a hírví a
kise nem és az a
akár annál család egy

kiválóra mar vizsont nem sokan f a stabil
és nem is k y nem a k
a amit y és azt nekünk se
se
line ott látom anyám, nővéreim, hiv-
laba, hol a bácsi anykák az áket a

ontos az ahol
 dialis a A
 vagy a maximális lehet
 ra az ut
 Akednek veszedelmes illo miniszterok, es
 vorazatok a
 a történet során lehet. Lenyeges szerepe van
 nagy
 mag így is nehéz őket. Szerencsére min
 áruk bűven de az össze
 Amit azok haradk
 összezt ut markunkat

ba
ellen
az ellenfél elkábuli
előtérő
cos szellemét
Kézdaiben

MARTIN REYES-HERNANDEZ

hacking
2 39
18 Jan

ebb csorék és
mario
ab
elegedell
es
ul
x

és a nagy A
 nem a up, sem sem
 az Oblivion és itt is
 egész a érdek és
 nyílt
 zavaró méreket. ogy az ellenséges
 és
 akkor történelemből rossz, hangok
 Részegítlenek a brutális
 de a
 maximálisan Skórin Itt nem
 a kard hanem két a
 erje van az már csak ezért is
 belől rendszert. A korrek és
 után kisse
 el nem
 csak lehúzzák a nyelen
 pont a nem
 a
 vagy egész egy 10 órá
 10 órá és
 akkor a
 kicsi a
 bai is Skórin felszeds, de
 a sok ávezelő
 miatt sáink kihallnak érezni a szigetet, a zene
 az és a
 PS és
 igazság, hogy a
 írtuk



VIKING: BATTLE OF ASGARD

MAŠ VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

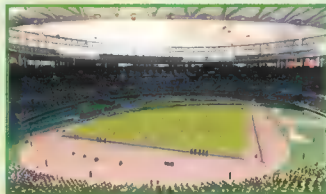
PS3 1 játékos, 16:9, dd 5.1,
576p/720p

X360

✓ tartalmaz rpg, hatalmas csaták
X volumenéhez képest még lenne mit
finomítani rajta

PS3 X360

8 pont



Sorrendben a harmadik Európa-bajnokságra készülünk idén nyáron, mondhatnánk enyhé éllel, hiszen hogyha visszameléskünk, a két évvel ezelőti VB is csöppet EB-szágúra sikeredett, csupa öreg kontinenset képviselő országgal a legjobbak között. Érdekes, hogy miközben a világ felzárkózásáról beszél a futball média, és a tornász foci segítése folyik szinte minden téren, a legutóbbi VB-t mégis totálisan az európai foci és a defenzív játékok uralták. Csemege a szövetségi kapitányoknak, kevésbé jó hír nekünk. Drukkoljatok, hogy az idén is így legyen. Mondjuk azt, hogy a legjobbak nyáron idén is csak európai ország legyen, nehézség lenne elkerülni. A többi viszont majd júniusban meglátjuk, addig is EA papa jó előre gondolkodott rólunk egy remek foci-programmal, mely már kezdésnek egy jó kis meglepetést tartogat.

NÉPEK MŰTÁJA

Rögtön is lemez behelyezése után, mielőtt még bármit is kezdennék, a program rákérdez, melyik nemzetet képviseljük. Ezt követően pedig egy Battle of the Nations elnevezésű mókaból tudunk részt venni, amelybe mindenki a választott országának megfelelően csatlakozik be. Mint a név is utal rá, országok versengenek az első helyért, és a cél természetesen is legjobbak pontot gyűjteni, abból a játékból vivott minden meccs összes végkimenetel, illetve az egymás ellen, vagy online lejátszott meccsek is beleszámítanak. Június végéig tart a buli, ekkor megtörténik az összesítés, és az addig legjobbak pontot inkasszáló nemzet fiai nyernek. A játékból egyébként egy elég részletes útmutató van ezzel, és sok minden mással is kapcsolatban a Hints & Tips menüpontban belül, úgyhogy mindenre felesleges is lesz kitérni. Azért fussunk végig a választható játékmódokon, mert érdemes.

A Kick Off evidens. A Be A Pro módnál még később ejtek néhány szót. A Captain Your Country-t egyszerűen négyen tudjátok játszani. Akkor létező, akár kettő játékosokkal, de egyénálsal vállaltva kell egy ország színeiben elverekednetek magotokat a csúcsot jelentő csapatkapitánysággal, és persze nyerni a meccseket. A teljesítményeket folyamatosan nyomron követi a gép, és ez vonalakozik egyébként a játékok összes részére. A Player Ratings-en belül mindig

ott van ki hogyan szerepel, sikeres passzok, cselek, gólok, védek alapján, ennek a későbbiekben még más jelentősége is lesz.

A Story Of Qualifyingben belül a kvalifikációs kör legnagyobb kihívásait játszhatjátok le újból – ki tudja, ezúttal talán más lesz a végkimenetel. Ez főleg akkor lehet érdekes, ha valaki figyelemmel kíséri a selejtezőket. Nem egyszerű feladat, úgyhogy kössétek fel a gatyát, ha mindezt teljesíteni szeretnétek.

Ha teljes lebonyolítású tornát választunk, selejtezőkkel, minden, az első pozitív benyomás mindjárt a selekció kiválasztásánál érheti minket: rapport bőséges a keret, több mint 40 játékosból állíthatjuk össze a különböző nemzeti tizenegyeket, és úgy vettem észre, elég naprakész a program, kivéve nálunk, ahol pl. Dzsudzsákot a tartalékok között találjuk, és a képességeit is igencsak benémetelték, de hát az a fajta figyelemmeljeség már megszokhatók.

A Be A Pro mód a FIFA DB-ben már bemutakozott, erről Kristián már cikkelt is, ezért én csak a saját észrevételeimet írom le. Azért érdekes ez a játékmód, mert így teljesen másra kell figyelni, mint különben, amikor egy egész csapatot irányítasz. A helyezkedés itt sokkal nagyobb hangsúlyt kap, és a választott pozíciónak is igen nagy jelentősége van. Visszamész védekezni vagy sem, várand a labdát a kiugrára készen, vígázol a leshatárra, és hasonlók. Aká igazán magának éri a feladatot, vagyis profinak attól a Pro kameralátás, ahol játékosunk hátát kameránál követhetjük nyomron – természetesen csak onnan! kezdve, hogy miénk a labda. Az ohogyan a kamera bekészít magdét, és látod magod, ahogy sáporás végig a védők gyűrűjében, hihetetlenül jól néz ki, és rendkívül dinamikus. Főleg, hogy még a környező játékosok ordibálását is lehet közben hallani. Ennek ellenére valahogy mégis kizsákolatolnak érzem ezt a módot. Lehetett volna az is, hogy az összes játékot ebből a szemszögből irányítjuk, mindenesetre valami több ennél.

BE A PRO

„Egy torna mindig tartogat meglepetéseket!” – hangzik az EA idei jelszava. Epp ezért a program sutba dobva az eddig megszokottakat, egy vadúj szisztémát mutat be, ahol te magod döntened el, kik lesznek az EB sztárjai és kik a legnagyobb lesze-





Recepti i drugi tekstovi su © 2001 Sallie Krawcheck i drugi. Svi prava su zadržana.



GOD OF WAR

CHAINS OF OLYMPUS



GRAN TURISMO
THE REAL DRIVING SIMULATOR

5

Prologue

TM

LARA CROFT TOMB RAIDER: ANNIVERSARY VÉGIGJÁTSZÁS (PS2, PSP, Wii)

A lenti végigjátszás a játékmenetet tekintve egymástól semmiben nem tér el PS2-es és PSP-s verziókra vonatkozóan. ■ **csak ■ Wii-s verzióra jellemző módosításokat vastag betűvel kiemelve találod.**

IRÁNYÍTÁS

PS2:

X: ugrás / úszásnál felszínre emelkedés
Négyzet: mágneshorgony / úszásnál merülés

Háromszög: interakció / úszásnál, kapaszkodásnál gyorsítás / utolsó esélyes kapaszkodás

Kör: guggolás / vetődés

L1: automata célzás

L2: kamera középre helyezése

R1: lövés

R2: perem megragadása (az automatikus megragadás kikapcsolása esetén) / séta (tartuk lenyomva mozgás közben)

R3: kézi célzás mód

Bal analóg kar: Lara mozgatása (úszás közben is)

Jobb analóg kar: kamera forgatása / célpont mozgatása (automata célzásnál)

Start: szünet menü

Select: leltár

Felfelé d-pad: kis életerő-csomag

Felfelé d-pad: nagy életerő-csomag

Jobb és bal d-pad: fegyverek váltogatása

PSP:

X: ugrás / úszásnál felszínre emelkedés
Négyzet: gyorsítás / mágneshorgony

Háromszög: interakció / kamera középre helyezése / utolsó esélyes kapaszkodás

Kör: merülés / guggolás / vetődés

R: lövés / kamera forgatása jobbra, fegyverek váltása

L: kamera forgatása balra

L + R: célpont befogása / váltás a célpontok között

Analóg kar: Lara mozgatása

Start: szünet menü

Select: leltár

Felfelé d-pad: kis életerő-csomag

Felfelé d-pad: kézi célzás ki-bekapcsolása

Bal d-pad: mágneshorgony

Jobb d-pad: fegyverek váltogatása

Wii:

A: ugrás / úszásnál felszínre emelkedés

Nunchuk: mágneshorgony

Lefelé rázása: mágneshorgony

Nunchuk oldalra rázása: gyorsítás úszás, kapaszkodás

guggolás / oldalra vetődés

Felfelé d-pad: interakció

Felfelé d-pad: guggolás

Bal d-pad: zseblámpa

Jobb d-pad: fegyverek váltogatása

Z: automata célzás
C: kamera középre helyezése
B: lövés / úszásnál merülés

Nunchuk

analóg karja:

C + Wiimote: Lara mozgatása
kamera forgatása / célpont mozgatása (automata célzásnál)

szünet menü

1: leltár

2: kis életerő-csomag

3: nagy életerő-csomag

VÉGIGJÁTSZÁS

Los Alamos, Új-Mexikó, 1945. Egy meteorit csapódik a földre, pusztítás és rombolás hova magával. Szét-eső maradványaiból egy furcsa, szárnyas lény kel életre, és baljósan repül tovább.

PERU 1.1 MOUNTAIN CAVES (HEGYI BARLANGOK)

Leletek (Artifacts):

Ereklyék (Relics):

Ledörzsölös jutalom

(Rubbing Reward)

– csak ■ Wii-s verzióban:

Calcutta, Imperial Hotel. Lara Croft éppen egy sikeres expedíció fázisát pihen ki. A hotel előcsarnokában feltűnik Larson, aki egy laptopon közvetíti a Natla Technologies tulajdonosa, Jacqueline Natla által hösnőnknek tett ajánlatot: találja meg az Atlantisi-Sci-ont, melyhez tálcán nyújtja neki a Lara és apja által régóta keresett Vilcabamba perui helyszínét. A csupán ■ kalandokért élő régészholgy most már ha akarna, sem tudna nemet mondani...

A Vilcabambán rejtő barlangrendszer bejárata alatt áll. Lara perui kísérője egy létrán mászik fel a platóhoz, ám az összetörik, így egy másik úton kell feljutni. Az összeomlott hidat bal oldalán lévő sziklafalon kell kezdeni a mászást: ugorj fel a peremre, majd oldalról jobbra átlugorva a folytonossági hiányt. Most ugorj ■ Lara háta mögött lévő havas platóra, onnan a szomszédos képeremre. Itt irány ■ felső szint, majd a magasban látható kampó segítségével a mágneshorgonyt használva vetődj át a szemben lévő platóra. Nyomd meg a kör alakú kapcsolót.

A nagy kőkapuk kiábrulnak. Négy farkas rohan elő a barlangból, és leterítik a jobb sorsra érdemes kísérőt. Larának az ordosok elintézése viszont csupán rutin-füladat.

Miután a nagy kapu bezárult hösnőnk mögött, nincs más hátra, mint előre. A nagy padlókapcsoló után aktíváló tüskéket vagy sorozatos bukfenceket, vagy a fejed feléit levő kar meghúzásával állíthatod meg teljesen. A folyosó végén haladj el a nagy kőfal mellett, tovább, fel a lépcsőn, majd balra. Ugorj át a falalánkon, majd megfordulva a lent látható kiszögellésre.

Szükséllj végig a platformokon egészen a lejtős részig, ahol hasszan lécszúzza és előreugorva veheted fel az első **Leletet** [1/3]. Az üreg kijáratából ugorj le a lenti havas parkányra.

Lódd le a denévereket, a bal oldali nyitott rész végén felmászva egy sötét alkövben nagy életerőcsomagot talál. Térj vissza, ahonnan jöttél, majd továbbhaladva újabb denévereket tehetsz el láb alól. Egy nagy, üreges barlang bejáratához érsz. Csússz le a lejtőn, majd dobd ki a horgonyt a mennyezeten látható kampóba. Némi lengés után ugorj a szemben lévő parkányra, oldalaz balra, majd megfordulva ugorj az oszlopra. Itt haladj jobbra, ess le, kapaszkodj végig a sarkon, majd ugorj a hátad mögött lévő platformra. Vedd fel a második **Leletet** [2/3]. Most a parkányok segítségével juss le a barlang aljára. Irány a balra lévő ajtó, mely a mellette levő kar meghúzásával nyitható. **Wii: egy forgatós puzzle-lel van dolgunk. A helyes sorrend: ■ felső a fej, a középső a ló, az alsó pedig egy félhold alakú ábra. Amint a három sikerül sorrendbe tenni, a zár kinyílik.**

Egy nagy barlangba érél, amelyben két fűgöhd van. A jobbra vezető parkányon indulva és a hídán áthaladva utóbbi lészakad, két farkassal kell megküzdened, akiket a parkányról is elintézhetsz. A sarkokból vedd fel a kis életerőcsomagot. Jobbra már láthatod a harmadik Leletet, de az innen nem érhető el. Mássz fel a másik lészakadt fűgöhdön, majd jobbra fel a fali parkányokon. Ugorj a mögötted lévő oszlopra. Kapaszkodj körbe, majd ugrás ■ kis üregbe, ahol egy kis életerőcsomagot talál. Juss vissza a második hidhoz és menj át rajta.

Továbbhaladva egy nagy terembe jutsz, amelynek a mennyezetét barostyán borítja. Előreszaladva dobd ki a horgonyt a terem plafonja közepén lógó kampóba. Még ne menj tovább, hanem ugorj be a balra látható üregbe a nagy életerőcsomagért. Már innen fentről is kiláthat a lent rohaggló medvét, majd ess le a barlangjába. A fali parkányoktól jobbra egy kis alagút vezet egy karhoz, melyet meghúzza kinyílni egy köajt. Itt leugorva jutsz el a korábban látott **Lelethez** [3/3]. A farkasvermet át juss vissza a medve barlangjához, és most ugorj a horgonytól a találdalra. Haladj végig a lépcsőkön és a folyosón, majd fordulj jobbra. A bal szélső oszlop mögött nagy életerőcsomagot talál. Továbbmenve ugorj át a rúdon, mássz át az omladékos falon, és balra egy hatalmas bejárati csarnokba érsz.

Szaladj át bukfencekkel a tüskékel szegélyezett úton. A padlókapcsolóra lépve a nagy ajtók megremegnek, de a két zár nem engedi kinyílni őket. Indulj balra fel a fali parkányokon. Odafent a szűk átjárólás mögé szaladva lödd le a felfűtött farkast. Az itteni zárt egyelőre hagyj, mivel időkapcsoló van rajta, először a jobb oldalra kell elbánni. Menj tovább a parkány végén, és a három rúd segítségével ugorj át szembe. Az újabb két farkas leküzdése után ■ folyosó végében lévő szikláról indulva ugorj fel a két fali parkányon, hátra a mozgó rúdra, onnan pedig a kapcsolóra. Most ugorj le a padlókapcsolóhoz, és mássz fel gyorsan a másik oldalra. Juss fel a kapcsolóig a fali parkányokon; húzd meg és siess vissza fel. A padlókapcsolóra lépve a nagy kapuk kiábrulnak.

Áll! Mielőtt belépnél Vilcabambába, megszerezheted a pálya egyetlen Ereklyéjét. Juss vissza a jobb oldali kapcsolóhoz, és ugorj rá a rúdra. Am még mielőtt az teljesen elfordulna, ugorj le róla a kőfal sarkán látható

tő párkányra. Kapaszkodj balra, ugorj át a rúdon, onnan tovább a fali párkányra, fel, vissza a következő rúdra, majd onnan a szemben levő párkányra. Itt találsz a **Palackorrú Delfin Ereklét** [1/1] (Killer Whale Bottle). **Wli: kalapáccsal kell kiszéni az Ereklétet a falból.** Mássz le a nagy ajtóhoz, majd irány Vilcabamból!

1.2. CITY OF VILCABAMBA (VILCABAMBA VÁROSA)

Leletek (Artifacts):	1
Ereklék (Relics):	0
Ledörzsölős jutalom (Rubbing Reward):	1

A lépcsőn felfelé indulva öld meg a macskát, majd tovább az oszlopokhoz. Azokon keresztülugrálva (ha lesnél, fel tudsz mászni a párkányokon) eljutsz Vilcabamba elvesztett városába. Menj le a lépcsőn és ládd le a két farkast. **Wli: Jobbra, a harmadik oszlop mögött találsz a pálya egyetlen Ledörzsölős jutalmát [1/1]: a Puma Lelkét (Soul of Puma).** Leszaladoz a térre újabb medvét kell elintézned, majd ugorj a medencébe. A vízi járatban gyorsan kell úsznod először jobbra, át a törmeléken, majd egyenesen a karig, amelyet meghúzza kinyílik a feleltet levő csapaját. Kimászva az egyik falusi kunyhóban találsz magad. Húzd meg a bal oldali falon látható kart, mire kinyílik az udvarra vezető rúcsos ajtó. Ne menj ki, hanem fel a lépcsőn, ugorj át a túloldalra. Fuss végig az összedőlő állványon, a szemben levő párkányra ugorva egy kis életerőcsomagot találsz. Odalent húzd ki a kiszáradt testet tartalmazó rúcs. Látsz ládát az üregéből, az így kitárolt járat egy titkos szobába vezet. Balra hátul a Falu Kulcsát (Village Key) találsz. Húzd be kintől a ládát, majd mássz fel rála ezen helyiség emeletére, a borostyánú borított alkóvban kis életerőcsomagot és sártes puskát töltenél találsz. Menj vissza a kunyhó fő helyiségébe, ládd ki a zórat, és az udvarra kifutva balra, a két kunyhó mögött használható a Falu Kulcsát. Az ajtó kinyílik. Am mielőtt távoznál, húzd ki a nemrég használt ládát a kunyhóból, töltsd az udvaron látható oszlop mellé, és a tetejéről ugorj az oszlopra. Az oszlop tetejéről ugorj az alacsony káfolra, onnan a kiálló rúdra, majd a kis párkányra. Ládd le a két denevért, majd nekifutással a horgony segítségével lendülj a szemben levő párkányra. Oldalaz balra, ugorj keresztül a két rúdon, és a vízszéssz jutva felveheted a pálya egyetlen **Leletét [1/1]**. Egy elegáns fejessel ugorj le a medencébe, majd hagyj el az udvar.

A kijárat ajtón távozáskor ládd le a farkast, a sötét folyosón átmenve újabb kettő támad Larára. A lépcsők egy gigantikus szertartási épülethez vezetnek, melynek örösi ajtója zárva van. Oldalt két kisebb ajtó látszik. Kezdd a bal oldalival. **Wli: vedd fel a fogaskereket, tedd a zárba, rendezd köré a kiscsiket, és húzd meg a kart. Az ajtó kitárol.** Menj fel a lépcsőkhöz, tovább felfelé a medencés teremben. Ugorj jobbra a platformra, onnan átlasson a párkányra, oldalaz jobbra körbe a sarkon, majd ugorj a hát mögött levő ajtónyílásba. Fuss végig a járaton, a medence feletti párkányra érve ládd le a tómadó denevéreket, majd át szembe, majd továbbhaladva az egyik ajtónyílt zárszerkezet felett találsz magad. Ugorj a kiálló fémpláncra, mire az elfordul, a zár pedig kinyílik. Úgy látszik, így innen a jobb oldali ajtóig. Odakint menj a jobb oldali ajtóhoz. Vedd fel a fogaskereket a falról, tedd a helyére, rendezd köré a kiscsiket, és miután összekapcsolódtak, húzd meg a kart. A kitárolt ajtón bemelve a korábbi medencés szoba ikerfestés-

rébe jutsz, csak az elrendezés más. A medence alján kis életerőcsomagot találsz. Kimászva ugorj a szemben levő fali párkányra, oldalaz jobbra, és ugorj az egygyel feljebb levő párkányra. Itt kapaszkodj jobbra, majd ugorj hátra az ajtónyílásba. A medencés terem felett vagy. Szaladj végig a járaton, ládd le a denevéreket, majd ugorj a szemben levő párkányra. A korábbival megegyező módon kapd el a zárszerkezet fémpláját, hogy az kinyíljon. A nagy kapu szármányi recsege kiáradnak. Juss le az épület aljához, és lépi be.

Menj végig a folyosón, ugorj át a lyukon. Továbbhaladva csússz le a lejtőn, és a rudat elkavpa ugorj át a túloldalra. Kapaszkodj fel az omoladozó állványon, majd a rúd tetejére ugorva teremj a túloldalra. Ha fel akarsz fedezni a lenti gödört, ess le. Itt ugray meg kell küzdened egy farkossal, de ennek a jutalma egy sártes puská lössz. Húzd ki a ládat az üregéből, és told a lejtő mellé szorítva. Rajta keresztül fel tudsz mászni a felső szintre, majd ugorj tovább a pónát használva. Továbbmenve balra hamarosan egy újabb meredélyhez érkezel: ugorj a szemben levő párkányra, majd jobbra oldalazás után juss le a gödör aljára. Az ellenkező oldalon levő kőrakorsól ugorj a fenti párkányra, és oldalaz jobbra. Ugorj a rúdra, majd a szemben levő párkányra. Kapaszkodj jobbra egészen a falonkig. Amikor a kilövődő tűskék egy sorozata véget ért, gyorsan húzd fel magad, majd ugrálj tovább a pózna tetején. A járat végén az Elvesztett Völgy vár.

1.3. LOST VALLEY (ELVESZETT VÖLGY)

Leletek (Artifacts):	2
Ereklék (Relics):	1
Ledörzsölős jutalom (Rubbing Reward):	0
Fegyver:	Sártes puská (Shotgun)

Egy örösi barlangba érkezel, amelyben egy hatalmas vízestű, jobbra pedig egy gigantikus fogaskereses szerkezet találsz. A lépcsőn lemelve intézd el a két farkast, majd vedd fel a kis tő bal szélén heverő fogaskereket. Most ugorj a vízbe. A víz alatt találsz egy felvetit, mely egy kis életerőcsomaghöz vezet. Miután elmentél, ússz vissza, és irány a kis tő bal oldalán induló párkányos. Haladj felfelé rajtuk, vedd fel a sártes puská lössz, majd juss vissza a vízhez. Mássz fel a jobb oldali létrán a legalsó fogaskerekhez. Tedd a helyére a lent talált fogaskeret, és húzd meg a kart. **Wli: tedd a nagy fogaskereket középre, és rakosgasd köré a kiscsiket úgy, hogy létrejöjjön a kapcsolat. Húzd meg a kart.** A szerkezet középső része működni kezd! Ugorj rá a jobb oldalon meginduló keréken forgó rúdra, onnan a következőre, majd a létrára. Azon felmászva újabb zárhoz érsz, amelyhez egyelőre nincsen fogaskereked, így ugorj a zár mellé induló fali párkányra. Kapaszkodj jobbra, körbe a sarkon, ugorj egygyel feljebb, majd át a hátad mögötti levő állványzatra. Innen irány a balra levő fali párkány, oldalaz jobbra. A végén ess le, és kapd el az alatt levő kis üreg szélét, amibe bemászva egy kis életerőcsomagot vehetsz fel. Csússz le a kijáraton a központi udvarra, majd a létra segítségével juss el arra a pontra, ahonnan beugrottál a kis üregbe. Most viszont ne ess le, hanem ugorj az egygyel feljebb levő párkányra, onnan pedig a hátad mögötti kiömlő. Lengés után ugorj a szemben levő párkányra. Kapaszkodj jobbra, majd ugorj a barlang bejáratá feletti párkányra. Ess le. Egy fából álló érkezel, melyen az ütéssel lecsapódni a jobb oldalon látható létra. Egyelőre ne erre indulj el, hanem a barlangbejáraton. A nagy költömb után egy medve támad rád. Miután elintéztél, egy furcsa fatákol-

mányhoz jutsz. Oldalt mássz fel a tetejére, és vedd fel az 50 kalibres pisztolylőszert. Most fordulj a fal felé, ugorj a fenti párkányra, onnan az oszlopra, majd a következő oszlop tetejére. Innen teremj a szemben levő nyílásba. Csússz le a lejtőn, majd irány a jobb oldali nyílás és a lépcsők. Utóbbi tetején sártes puská lössz hever (melyet valószínűleg még nem tudsz felvenni, mivel a hozzávaló fegyvert még nem szereztél meg), és Lara csak limitált számú töltényt tarthat magánál.) Csússz le a lejtőn, és ugorj a szemben levő párkányra. Oldalaz jobbra, és ugorj egy platformra, ahol újabb sártes lössz hever. Most ugorj a jobbra levő rúdra, onnan pedig a köpérre. Tovább a feleltet levő párkányra, azon végig balra a sarkon túl, és át a balra levő platformra. Ládd le a denevéreket és vedd fel a nagy életerőcsomagot. Mielőtt továbbmennél, ess le a platform oldalán levő párkányig, majd meg egysszer a lent állóba. Vedd fel a kis életerőcsomagot, és juss vissza a fenti platformra úgy, ahogy jöttél. Szaladj be a járaton. Amikor a falpánkokhoz érsz, az leszakad Lara alatt, és egy másik alagútban találsz magad, mely egy hatalmas térséghez vezet.

Meg kell küzdened a tómadó raptorokkal, szám szerint hatall. Csússz állj a jobb oldali sziklák tetejére, ahonnan kényelmesen kiláthatod őket, miközben ők képtelenek elérni Larát.

Az utolsó raptor jobb létre szenderülésekor további hároms hullák tűnnek fel – menekülve. Mögöttük csattogtatja a fogait Lara hagyományos, ősi ellensége, a félelmetes Tyrannosaurus Rex, az egyetlen raptor után hátsóként nézte ki vascórára. Elő a pisztolyokkal!

Némi ütemes gombnyomkodás rész következik, majd, a konkrét küzdelem. A T-Rex legyőzésének titka, hogy néhány adrenalin félreugrással a tért övező három tükrebe kergesd a hullát. Az adrenalin támadás PS2-n és PSP-n: ládd az ellenfelet, míg a pirok csík fel nem töltődik. Amikor beusszál a kép, PS2-n és PSP-n a kör és a bal / jobb analóg kar valamelyik irányba történő billentésével ugorj oldalra. Egyfolytában tartd lenyomva a célzás gombot (PS2: L1, PSP: L.) Az ellenfelet két szürke célpont indul egymás felé, amikor összésszerek, egy pirok célkeresztet kapsz, ekkor kell löni. **Wli: miután a sorozatos lövésekkel feltöltődött a célzás, ellenél pirok csikját, a Nunchuk zászása-val és az analóg kar bármely irányba történő tolásával ugorj oldalra, majd célozz az ellenfelet megfelelő célpont középebe.** De sima adrenalin támadásokkal sem nehéz legyőzni, sőt sima pisztollyal is lehetséges, de utóbbi nem ajánlom, mivel igen hosszadalmas és életerőcsomag-igényes. Mikor teljesen nullára redukáltál a T-Rex életetérjét, újabb ütemes gombnyomkodás rész következik, majd amikor sikeres teljesítést utána a csata véget ér; a T-Rex testével kidöntött a szertartási épület falát.

Ha eddig nem vettél volna magadhoz mindet, a harmadzan hever néhány felszedhető tárgy: a T-Rex élettelen teste mellett egy kis életerőcsomag, jobbra indulva, a pólmálak alatt 50 kalibres pisztolytöltény, továbbhaladva még egy. Most a hulló felé kereszül mássz be a kis szertartási épülethez, amelyben egy vizet feltölt medence vár rád. Am meg mielőtt beleugrand, vedd fel a második fogaskereket a szemben levő platformról. Ugorj a vízbe, az alagútban átúszva mássz ki az omoladozó toronyba.

Mássz fel a rúdon, ugorj a platformra, onnan a balra levő párkányra. Ugorj egygyel feljebb, majd átlasson a kis párkányra, onnan a pózna tetejére, utána a túloldalán levő párkányra. Juss fel rajtuk, végül ugorj a kiféle vezető ajtónyílásba. Odakint jobbra indulva vedd fel a kis életerőcsomagot, majd haladj tovább a

felső szinten. Óvatosan ugrálj át a rések fölött; ha leesnél, akkor a medencés szertartási épületen át kell visszajárnod a kiinduláshoz. A végén ugorj a póznára, onnan pedig a felső sziklás barlangra. Ezzen átszaladva irány a jobbra levő két fali párkányra, majd a falálványzatra. Csússz le, kapd el a póznát, amin felmászva ugorj a szemben levő kőfalra. Annak a másik oldalán vedd fel a kis életerős csomót, és továbbmenve újabb járathat jutsz. Még ne ugrálj fel a jobbra látható fali párkányok, hanem menj ki a barlang kijáratán, és ess le a lenti faállványra, melyen újabb kis életerős csomó hever. Innen a földre ugorva arra a területre érkezel, amelyen a raptorokkal küzdöttél, és ahova a T-Rex csata után már nem lehetett visszatérni. Ha még nem tetted volna, gyűjtsd be az itt heverő tárgyakat: balra, a kőszőlőpók alól a nagy életerős csomót, a barlang bejáratától balra az 50 kaliberes pisztolytöltényeket, a kis vízesés alól a kis életerős csomót, a másik két vízesés elől pedig egy másik kis életerős csomót. Most menj vissza, ahamazon jöttél, és a barlang fali párkányán át mossa a felső kijáratához. A félig összehajtott függőháló átugorva és egy kis, kövezett térségre érkezz vidd fel a nagy életerős csomót. Indulj el a külső fal párkányán a balra látható emelvény felé: kapaszkozd meg az elsőn, ess le, kapaszkozd balra, ugorj a kis párkányra, tovább balra, majd ugorj átlassan a szomszédos párkányra. Haladj balra túl a sarkon, ugorj fel, majd hátra, kapaszkozd jobbra, fel és megint jobbra, majd fel a kis torony tetejére. Ennek a tülso pereméről ugorj át a lejtő fölé a másik torony tetejére, amelynek jobb oldalán leesve egy kis alkőbe érkezel, ahol felveheted a pálya első **Leletét (1/2)**. Juss vissza, ahonnan jöttél, csússz le a lejtőn, ugrálj keresztül a rudakon, majd menj át a bejáratnál nyílson. A résen leesve egy homályos alagúton vagy. Ez elágazósnál haladj balra. A kőlejtőhöz érkezve csússz le, ragadd meg a szemben levő fali párkányt, onnan a hátad mögött levő párkányt, majd jobbra kapaszkozdva teremj a lenti faállványon. A következő járat két fásúdszöghöz vezet. Csússz le az elsőn, ugorj a jobbra levő párkányra, kapaszkozd balra, ess le a második csúdszöghöz, onnan kapd el a szemben levő párkányt. Ugorj fel, oldalaz balra, majd kapd el a kijárat peremét. A kőlejtőcsúcson át juss vissza ohhoz a barlanghoz, ahol legyőzted a medvét. Ám még mielőtt leugranál, ess le a nyílásra, onnan pedig a lejtőn csússz le egy kis alkőbe. Vedd fel a kis életerős csomót. Itt láthatod a második Leletet, melynek megszerzéséhez menj vissza a kis barlangba. Mássz fel a központi emelvényre, ugorj a lejtős faállványzatra, majd a szemben levő párkányokra. Oldalra kapaszkozdva, a sarkon túl be tudsz ugrani egy kis alkőbe a második **Lelet (2/2)** megszerzéséhez. Ezután menj vissza a hatalmas barlangba, a nagy vízeséshez.

Ugorj hassan a balra levő fali párkányra, onnan a tülso járatra. A lépcsőn túl ugorj át a rohanó folyó felett, majd a jobbra induló párkányokon. Ugorj a faállványra, és mielőtt folytatnád az utat, a pisztollyal lödd ki a ved szemben levő hidat tartó köteleket. Az leszakad, am egy rúd a helyén marad. Az oldalas párkányról ugorj rá, onnan tovább a túldalra, és két jobbra kanyar után a mágneshorgonnyal kapd el a magasban látható kampót. Nemi lengés után ugorj a fahidra, Innen irány a jobbra levő párkány, amin oldalaz balra a sarkon túl, ugorj kétszer fel, majd a kis sarakról átlassan egy kis építményre. Juss el a függőhídig. Átmehetsz rajta, vagy ha ellöved a tartóköteleket, akkor a horgonnyal kell átellenődni a szemközti kőplatformra. Vedd fel a harmadik fogaskereket, és lödd le a denévéreket. Ha eddig nem tetted volna, most lödd szét a hidat tartó köteleket, és a horgonnyal ugorj a hidt szemben lévő maradványára. Kerülj egy szintre az oldal-

ra látható kis nyílással, ugorj oda és mássz be. Ez a kis alagút a vízesés mögé vezet, ahol egy kis életerős csomót, és magát a **SÖRÉTES PUSKÁT** találsz. Most a bal oldali fal mellől ugorj a szemben levő rúdra, onnan a két vízesés közti párkányra. Juss át a jobb oldalra, majd innen a hátad mögött levő kőplatformra. Menj be az ajtónyíláson, fordulj jobbra, és irány a lenti kár, melyet megthúzza kinyitni a víz alatt kapu.

Ugorj le a folyóba, mely elsodor egészen a lenti kis medencéhez. Kimászva lödd le a két farkast, majd a letrán mássz fel oda, ahol a második fogaskereket tudod a helyére tenni, aztán húzd meg a kart. **WIL: a szokásos fogaskerekes rejtvényben tedd a helyére a nagy fogaskereket, rendezd köré a kicsiket, és húzd meg a kart.** A nagy szerkezet újabb része indul be. Indulj jobbra, ugorj a fenti faállványra, onnan pedig a forgó platformon keresztül a harmadik fogaskerekhez. Tedd a helyére, és húzd meg a kart. **WIL: tedd a helyére a nagy fogaskereket, rendezd köré a kicsiket, és húzd meg a kart.** A szerkezet teljes egészében mozgásba lendül, és a vízzáró gát odalent a helyére csúszik. Ne ugorj le a medencébe, hanem juss vissza a terem azon szemben levő pontjára, ahonnan a medvék barlang felé indultak. Haladj tovább a rúdon keresztül a túldalra, majd ugorj a most már nem sodró vízi folyóba. A víz alatt egy oldalon egy alagút találás, mely a pálya egyetlen **Frekvenciához (1/1)**, a Kero Korához (Kero Mug) vezet. Ússz vissza, és mássz ki elől, a jobb oldalra. Ugorj le a kis medencébe, és mássz ki a nagy bejáratnál, melyet eddig a vízesés szigetelt el. Qualopec Sírja a következő megálló.

1.4 THE TOMB OF QUALOPEC (QUALOPEC SÍRJA)

Leletek (Artifacts): 2
 Ereklők (Relics): 0
Leledzőrlős jutalom (Rubbing Reward): 1

A megnyitott ajtó Qualopec sírja hatalmas bejáratú csarnokhoz vezet. Elindulva hamarosan egy nagy gödörhöz érsz. **WIL: még ne menj tovább, hanem ess le, a tülso végében találsz a pálya egyetlen Leledzőrlős jutalmát (1/1), a Termékenység Istene (Fertility God) képét, melyet a régészkanállal tudsz magadhoz szolítani. Mássz vissza fel.** Ugorj az első pózna tetejére, onnan a kiálló rúdra, a két következő póznára, majd a fali párkány segítségével a túldalról folytatódó folyósóra, mely a bejáratú csarnokhoz vezet.

Három ajtónyílást és egy, a mennyezetről lefűző súlyfélséget látsz. A szemben levő vezet Qualopec sírjához. Túl könnyűnek tűnik a megoldás? Ez is: beszéladd a nagy hatalmas kőgolyó indul el dübörögve, mely elől rohanj ki. A kőgolyó összezúzza a központi platformot, és a plafonról lefűző súlyt is elmozdítja, továbbá odalent egy magas faállványt vált láthatóvá. A bejáratú nyílás három súlyos vasrészre eszedek. Célozz a lenti súlyra, és húzd meg a ravaszt: az leesik, egy másik faállványt fedve fel. Ess le, és töl a kis ládat a kőmáslás széléhez, a fali párkányok alól, így könnyen ki tudsz majd másszni innen. Aztán ragadd meg a sír bejáratához közelebbi faállványt, és húzd arra a pontra, ahonnan odalent be tudsz ugrani az ajtónyílásba. Vedd fel az 50 kaliberes pisztolytöltést, és mássz fel. A központi platformról ugorj a faállvány tetejére, onnan pedig a fehér, mohával övezett fali párkányra. Indulj a bal oldali fali párkányon, oldalaz balra a sarkon túl, ugorj fel, majd jobbra a szobor oldalára. Mássz a tetejére, onnan ugorj az oszlopra, majd a be-

járatú nyílás tetejére. A mágneshorgonnyal lendülj keresztül a mennyezeten látható két kampón, és a túldalra levő kis üregben húzd meg a kart. Felemelkedett az első vasrész, mely Qualopec sírjának bejáratát őrizte. Juss vissza a központi platformra.

És le, a faállványt két kisrített avarra, a barnás, kőr alakú részre. Mássz fel, és a segítségével ugorj be az ajtónyílásba. A folyósó hamarosan egy csapadékkal feltöltött gödörhöz érkezik. A falból kilövődő tüskéket elkerülve ugorj a rúdra, majd ess le. Odalent sörétes puskát lésezt találás. Mássz vissza, és ismét ugorj a rúdra, majd tovább a szemben levő párkányra. Kapaszkozd balra, ugorj a következő párkányra, hátra, majd jobbra, és a kis létraszeregen át a következő párkányra. Közben próbálj elkerülni a tüskéket! Ugorj a pózna tetejére, majd a folyósó folytatódó részére. Továbbhaladva vedd fel a két kis életerős csomót, juss át a tüskéketől lévődszöghöz járaton, és egy nagy, amladozó terembe jutsz. A mágneshorgonnyal lendülj a szemben levő, törtött lépcsősnarra. Innen még nem tudod eladni a szemben látható kár; helyette ugorj a balra levő rúdra, majd a fali párkányra. Mássz fel a rozoga faállványra, a jobb oldali platform vedd fel az 50 kaliberes pisztolytöltést. Menj vissza, majd ugorj a fali karra, mely felhajtja a második vasrészre a bejáratú csarnokban. Ess le, és juss vissza a központi csarnokba ugyanazon az úton, ahol jöttél.

Ismét ess le a gödörbe, és ragadd meg a korábban használt faállványt. Húzd át a másik oldalra, majd vonsszold mellé a másik állványt is. Így a két segítségel be tudsz ugrani a másik ajtónyílásba. Miután ess megint, indulj el a folyósón, ahol hamarosan egy gödörhöz érkezel. Juss vissza ugorj rá a póznára, hanem ess le. A második pózna mögött találsz az első **Leletet (1/2)**. Mássz ki, ugorj a póznára, tovább a bal oldali párkányra, majd a tülso csapadékon keresztül a következőre. Ess egy szinthez lejjebb, majd ugorj keresztül a másik pózna tetején. Most mássz ki innen a fali párkány segítségével. A folyósón továbbmenve egy nagy terembe jutsz, szemben egy kár látható. Vedd fel a sörétes puskát löszereket balról, majd a kar felé indulva lemélj alattad a padozat. Odalent lödd le a tómadó két farkast, majd a farfámpán felesven húzd ki a ládat a falból, és lödd le a földre. Húzd a bal oldali kőszőlő mellé, és ugorj róla a fali párkányokra, majd a hátad mögött levő póznákra. A tülso kőszőlő párkányán megkapaszkozdva oldalaz jobbra, majd a rúdon keresztül ugorj a fali párkányokra. Kapaszkozd fel, oldalaz jobbra és ugorj a hátad mögött levő póznára. Mássz fel, és ugorj innen a karra, mely az utolsó vasrészre is kinyitja. Még ne ess le, hanem kapaszkozd jobbra, ugorj a rúdra, onnan a szemben levő párkányra. Felmászva a kis rejtett alkőnban találsz a második **Leletet (2/2)**. Miután felmász, ugorj innen a lenti ajtónyílásba. A folyósóra kimerve győzd le a tómadó raptort, majd térj vissza a központi terembe. Végre beléphetesz Qualopec sírjába!

Lara odamegy Qualopec mumifikálódott testéhez, és elkezd olvasni a hieroglifákat, melyekből kiderül, hogy Qualopec az ősi Atlantisz egyik uralkodója volt. A királyt őrző egyik szcientegyet felmoldul. Hősnök elveszi az áltólról a Sárnot, mire a föld megrázkódik, a sír összeomlani készül.

Ideje felvenni a nyúlcipőt! Rohanj ki, amerről jöttél.

Hősnöknek az utolsó pillanatban sikerül kimenekülnie az összeomló sírbólból. A vízből kismászva Natla egyik béréne, Larson vár rá, aki el akarja venni tőle a vérről-veřejéssel megszerzett Scion-darabot. Larát persze nem abból a fából faragták, hogy ezt hagyja: némi akciódsz, időzített gombnyomkodás tusakodás után Larson kiútvé és elnyúlva marad a földön.

Lara megtudja Larsontól, hogy Pierre DuPont a rivális archeológus, aki szintén a Scion nyomait kutatja. Hősnőnk egy rá jellemzően stilusos módszerrel bejut a Nátla Technológiák központi irodáépületébe, ahonnan információt szerez Pierre-re és Larsonra vonatkozóan. Kiderül, hogy DuPont felkészett egy titkos, földalatti komplexumot a görögországi St. Francis's Folly kolostor alatt, mely a Scion második darabjának felhívásához vezet...

GRÉCKE (GÖRÖGORSZÁG) 2.1. ST. FRANCIS'S FOLLY (SZENT FERENC KOLOSTORA)

Leletek (Artifacts): 6
Ereklék (Relics): 0
Ledörzsölés jutalom (Rubbing Reward): 0

Lara tovább olvassa apja feljegyzéseit, és rájön, hogy az már ismerte Szent Ferenc kolostorának feltételezett jelentőségét. Az épület bejárata előtt Pierre szétdobált konzervdobozai hevernek. Hősnőnk belép az ajtón.

(A római katolikus Assisi Szent Ferenc a ferences rend alapítója volt, 1182 és 1226 között élt. Egy kolostor építése valóban megkezdődött, mely igen költséges munkálatok között abbamaradtak, de az épület valódi rendeltetését ma is homály fedi.)

Ládd le a támadó két oroszlánt.

Hirtelen kitűrl az ajtó a magasban, és megjelenik Pierre DuPont. Lara figyelmezteti, hogy Nátla nem tartja magát a megállapodáshoz, ám Pierre is megegyezett vele. Egy más riválisokat keres tovább a Sciént. A szócsta után a francia eltűnik.

Egy hatalmas teremben vagy, melyben nyolc hatalmas oszlopot, két ajtónyílást és egy padlókapcsolót látsz. Szaladj a bal oldali oszlop sor utolsó tagjához, és ugorj fel a résig. Kapaszkodj jobbra, ugorj egyggyel feljebb, megint oldalazás jobbra, majd mássz az oszlop tetejére. Ugorj a bal oldali oszlop sor következő tagjára, kapd el a rést. Oldalazás jobbra, ugorj kétfővel feljebb, majd ugorj hátra, a másik oszlop sor valamivel alacsonyabb tagjára. Húzd fel magad a tetejére. Ugorj a második legmagasabb oszlopra, kapd el a rést, és kapaszkodj körbe. Ugorj fel és kapd el következő repedést, majd mássz az oszlop tetejére. Ugorj a bal oldali platformra. A vasrácsok között bemenve a görög hős, Perzeusz egy freskót lát a földön, melyet egykezzel megjegyzi vagy lerajzolni. Jobbra néhány vasrúd mögött egy lelet csillag.

(Perzeusz, Zeusz fia a mítikus Medúza legyőzője, mely harcban az istenekről kapott fejével átalakítható. A freskón egy északi csillagkép rajza látható, mely konstellációt Perzeuszról neveztek el.)

Gyere ki, ugorj a balra látható platformra, onnan pedig a mágneshorgonnyal lendülj a szemben látható alkóba. Hátul egy nagy Perzeusz freskó látható, is csillaggal, melyek a padlóra lépve világítani kezdenek. Körbe továbbhaladva egy masszív kötbém zárja le a járatot, melyben ugyancsak egy freskó látható, amire két csillag festettek: az egyik Perzeusz térén, a másik pedig a Medúza fejének közepén van. Menj vissza az előbb látható ábrához, és az R3 lenyomásával manuális célzóra váltva ládd ki ezt a két csillagot.

WII: állj a falon, és a Wiimote segítségével ládd össze azokat a csillagokat, melyeket a korábbi freskón láttál. A nagy köböt kitűrl. A mágneshorgonnyal ugorj a jobb oldali kis platformra, onnan a követ-

kezőre. A vasrácsok közé befutva újabb Perzeusz freskót látsz, melyen most négy csillag világít. Jegyezd meg őket: egy-egy Perzeusz jobbal és bal lábán, egy az alsótestén és az utolsó a jegyvert tőre kezén. **WII: távolítsd el az ábrát feldől port a csefedeled. Két, egymással szembe fordított trapéz alak válik láthatóvá. Ezt kell majd felrajzolni a hátsó ábrára.** Menj vissza a fő ábrához, és ládd ki a / rajzold meg a megfelelő alakokat. A Lara háta mögött lép természetes vasrács felhúzódik, és szabadabb válik az út a nagy bronzgyűrű felé. A mágneshorgonnyal szedd le a két oldalát tartó gyűrűket, majd ládd le. Ugorj le, és görögsd a lenni padlóra. Kinyílt a nagy ajtó odafent!

Indulj a két ajtó irányába, és ugorj rá a két utolsó oszlop jobb oldali tagjára. Mássz a tetejére, majd ugorj a terem legmagasabb oszlopára. Kapd el a repedést, oldalaz balra, ugorj egyggyel feljebb, végül kapaszkodj fel az oszlop tetejére. Irány a platformon kinyílt ajtó. Menj be, a mágneshorgonnyal segítségével ereszkedj lejjebb. Még ne ess le róla, hanem ugorj be a balra látható kis fali kúlkébe, amelyben egy nagy életélcsoport vehetsz fel. Ezután húzd meg a nagy föld-sínit kapu mellett látható kart. **WII: a cryptex hengeren felülről felfelé fordasd ki a következő ábrákat:** ΨΩ. Ám még mielőtt távoznál, nézz fel a mennyezetre, ahol újabb Perzeusz ábrát látsz. Ezúttal hét csillag világít rajta, **WII-n pedig egy gyűzetes alakú ábrát látsz.** Az ajtón kimenve négyzed le a két oroszlánt, majd juss vissza a magasban levő, fő freskóig. Célozz manuálisan a következő pontokra: jobb és bal láb, alsótest, külső térd, a Medúza feje, a tör és a tőrt tartó kéz. **WII: a Wiimote segítségével rajzold a korábban látható ábrát a freskóra.** Kinyílt az első Lelet (1/1) lezáró rács, melyet most már fel tudsz venni a korábban látható helyen. Juss vissza a földszintre, a bronzgyűrűt pedig a nemrég kinyílt kapun át görögsd a másik padlókapcsolóra. Kinyílt a Kolostorhoz vezető ajtó. A hosszú csigalépcsőt át megékel az hatalmas, omladozó platformmal teli terembe!

Az óriási terem bonyolultnak tűnik, ám összesen négy nagy kapu található benne, melyek át azokat a kulcsokat fogad megcserezni, amek a lenni kijáratot ajtó nyitják. Ugorj a szemben levő U-alakú platformra, majd a jobb oldalról a mágneshorgonnyal húzd ki a túlsóoldali platformot. Ugorj rá, tovább balra a következőre, majd a fali parkányra. Kapaszkodj balra, és a rúdán át ugorj a lépcsős platformra. Húzd meg a kart: kinyílt a Poszeidón szentélyéhez vezető ajtó! A lépcső alatt egy új platform tűnt elő. Részletre ládd le a denévéreket, majd az U-alakú platformon ess le az egyik alattal lévő szintre. Dobd a mágneshorgonnyal az egyik oszlop tetején látható kampóba, és húzd ki. Ess le az alattal lévő szintre, és mássz a ledöntött oszlop. Átmenve rajta vedd fel balról a kis életélcsoportot, majd ugorj a jobb oldali platformra. Mássz a második alacsonyabb platformra, majd ess le, kapaszkodj a perem szélében, oldalazás jobbra a sarkon túl, ugorj fel kétszer, és mássz fel a platformra. A lépcsőn felszaladva húzd meg a kart, amely Héphaisztos szentélyének aajtait nyitja. Újabb platform tűnik elő a falból. Rajta keresztül téjj vissza az U-alakú platformra, ládd le a denévéreket, majd menj vissza arra a pontra, ahol a nagy oszlopot döntötted le. Ezután lőj a szemben levő falon látható kapocsra, melynek hatására újabb platform tűnik elő. Ugorj a balra levő kis parkányra, majd az imént keletkezett platformra. Innen irány a jobb fali parkány, ugorj fel, oldalaz jobbra, ugorj a következő fali parkányra, majd az alkóba. Ugorj a rúdra, arról a kis parkányra, és ess le, elkapva a kis alkóv peremét. Guggolva menj vé-

gig a járatban, majd a végén leesve kapd el a peremet. Kapaszkodj jobbra, és mássz fel Héphaisztos szentélyének bejáratához.

(Héphaisztos a görög mitológia egyik istene, Zeusz és Héra fia. Mivel sántának született, az istenek kíváncsiak lettek, illetve Zeusz vilámmat is ő készítette. Haragos és kellemetlenkedő természetű, alacsony, de izmos.)

A folyosó egy nagy vaskapuzhoz vezet, mely a kart meghúzza kiesik a helyéből. Ugorj fel a jobb oldali fali parkányra, fel a következőre, kapaszkodj jobbra, megint ugorj feljebb, ismét fel, majd végül a fal mentén. Végül ugorj be az ajtó felé nyitlaba. Innen leesve és továbbhaladva egy nagy, menyezetalos padlóúj terembe jutsz, amelynek a mennyezetről lógó gömb villamokat szór. A padlón négy négyzet kiemelkedik a többi közül. Erre a négyre kell ráállni a teljesen véletlenszerűen lecsapódó villamokat elkerülni. Miután ezt megtörtént, a belső tér lezáró vasrácsok felemelkednek. Odabent a padlón három kő alakú melyedést és egy tologatható fémcsobrt látsz. Úbbitol tud a Héphaisztos kulcsát őrző rácsok előtti melyedésbe úgy, hogy arccal a nyíl által mutatott irányba, tehát a terem közepé felé nézz. A terem jobb végében látható Héphaisztos óriási kalapácsa. A kőládát told rá a kalapács alatti melyedésre. A lezuhanó kalapács szétzúzza a ládát, melyből újabb kőszobor tűnik elő. Ragadd meg, és told az előzővel szemben található melyedésbe, ügyelve arra, hogy arccal a nyíl által mutatott irányba nézz. Az utolsó szobrot odafent fogod megtalálni. Állj rá a kalapács alatti lapra, és gyorsan rohanj el onnan, mielőtt a lecsapódó kő szétlőptana. Utána gyorsan ugorj az oldalán levő parkányra, mássz a tetejére, majd fűrgén ugorj a kis sarki platformra. Vedd fel a sörétes puskát löszert, majd ess le, és aktivál ismét a kalapácsot. Ezúttal a bal oldali sarki platform legyen a céld, ahol egy nagy életélcsoport vehetsz fel. Most a rúdon keresztül ugorj a középső platformra, amelyen a bejáratot nyitlást. Átmenve balra találd a második Lelet (2/6). Gyere ki, és a következő rúd segítségével ugorj az erkélyre. Itt egy másik kőládát találsz, melyet lák le a terembe. Az esés következtében a láda széttrák, és előkerül beléle a harmadik fémcsobrt. Told az utolsó melyedésbe, arccal a mutatott irányba. Most lék a kalapács alatti lapra, hogy kinyíljon a Héphaisztos Kulcsát őrző rács. Vedd magadhoz, majd távozz azon az úton, ahol jöttél.

A szentély bejárata előtt egy platform csúszott ki a falból. Ugorj innarra a szemben, kissé jobbra látható parkányra. Oldalazás jobbra, ess le, kapaszkodj jobbra és húzd fel magad a platformra. Keresd meg az oldalán levő létrát, mássz le, és ess le a kis platformra, onnan még egyszer a nagyobbá húzd. A kiugró végére olva a mágneshorgonnyal léssz ki a falból a szemben levő platformot. Ugorj rá, innen a jobbra levő fali parkányra, majd némi oldalazás után tovább a kis parkányra. Ugorj fel háromszor, majd húzd fel magad a kis alkóba. Guggolva menj át a szűk résen, és lépi be a Poszeidón Szentélyéhez vezető ajtónyílást.

(A görög mitológiában Poszeidón a tenger istene, számos nagy hős apja. A háromgyű szigonyával támasztott viharok sok hajó vesztét okozták.)

A folyosó újfent a vasrácsal lezár ajtóhoz vezet. Húzd meg a kart a jobb oldali falon, majd ugorj a vasrács parkányára, miközben az felemelkedik. Odafent váry meg három katonát, majd ugorj: így pont el tudod kapni a lenni nyílást, mielőtt a rács lezuhan. Ess le a túlsóoldalon és ládd le a parkányokra. Továbbhaladva egy hangulatos terembe érsz, melynek közepén egy medencét látsz. Vedd fel a kis életélcsoportot a túlsó oszlop mögöl, majd ugorj a vízbe. Ússz le, húzd meg a kart a rács mellett, majd az így meg-

nyíló úton át ússz a felszínre a másik oldalon. Lélegzetelállító terembe érkezel, mely valójában három szintből áll. Vedd fel a kis életerőcsomagot a bal oldali kis alkóvból, a másik oldalon egy halat formázó szökőkút is van. Ez a vízszint szabályozására szolgál. Most ugorj a vízbe, keresd meg a víz alatti karrig, és húzd meg. Ússz fel, és vedd fel a **Leletet (3/6)** a kis alkóvból, mely első elátnál a rácsok. Irány vissza a központi oszlopra, kapaszkodj fel az oldalán ■ fenti platformra. Menj a halat formázó szökőkúthoz, vedd fel az 50 kaliberes pisztolylőszert, majd húzd el a tömböt a hal szája alá. A vízszint felemelkedik. Ugorj a vízbe, ússz le az oszlop oldalán lévő víz alatti karrig, húzd meg. A terem legaljában félrecsúszik egy rács és egy kis, négyzetes palló emelkedik fel, majd megakad az egyik platform alatt. A feladatod az, hogy ezt ■ kis pallót a felszínre hozd! Ússz vissza a felszínre, és lökd le az úres alkalommal látható tömböt az eggyel lejjebb lévő szintre, majd a halas szökőkútnál a tömböt a hal szája alá tova ereszt lejjebb a víz szintjét. Ugorj le, mássz ki a vízből, majd itt is zárd el a hal száját a kövel. Az összes víz elűnt a teremből! Juss le a földszintre, a mágneshoroggyal kapd el a pallót, és az óramutató járásával ellenlétés irányban húzd a kötérmelék mellé. Mássz fel a középső szintre, a halas szökőkút segítségével ereszd fel a vizet, majd menj abba a kis alkóba, ahol korábban a kis életerőcsomagot vetted fel. A horgony segítségével húzd a pallót úgy, hogy a központi platform mellett álljon meg, az a legfelső szint két kőplatformja közé essen. A központi oszlopon mássz a legfelső szintre, ereszd fel a vizet, és ha mindent jól csináltál, a kis fapalló segítségével be tudsz ugrani a fenti alkóba. Oldalozz jobbra, és ugorj be a rács mögötti szobába, ahol felveheted Poszeidon Kulcsát. Húzd meg a kart, mire a rács kinyílik. A halas szökőkút használatával juss vissza a középső szintre, és a víz alatt kijáraton keresztül hagyj el a termet. A rácsos kaput ugyanúgy kell leutnod, ahogy jöttél. Mikor kisértél a Szentély aijtájn, újabb kőplatform tűnik elő eléte.

A platform széléről ugorj ■ szemben, jobbra látható párkányra, kapaszkodj jobbra, ugorj fel, kapaszkodj körbe a sarkon, majd ugorj a jobbra lévő platformra. A végéről ugorj a szemben lévő falban lévő lejtőre, amelyen lépcsűzár húzd meg a kart. Megnyitl Damoklész Szentélyének aijtáit! Ess le a lépcsőkre, majd húzd meg az utolsó kart, mely Atlasz Szentélyre kapuját nyitja. A terem aljában vagy. Mássz a kis költőmbre, ugorj a nagybobbikra, vedd fel a sörtes puska löszert, majd megfordulva ugorj a fenti párkányra. Kapaszkodj jobbra, ugorj a létrára, és mássz a fenti szintre. Itt irány a költőmb, arról a jobbra lévő oszlop párkányra. Oldalozz jobbra a sarkon túl, ugorj fel, megint jobbra, és ugorj a távoli platformra. Innen ugorj a balra lévő négyzetes platformra. Most ugorj a bal oldali oszlop párkányára, oldalozz jobbra, ugorj egyet fel, kapaszkodj balra, és át a tölő párkányra. Ugorj a fenti párkányra, oldalozz jobbra, és mássz a platformra. Ugorj a költőmbre, onnan a párkányra az oszlop oldalán, majd fel és mássz a platform tetejére. Innen ugorj a nagybobb felé, majd a balra lévő fali párkányra. Oldalozz balra, ugorj fel kétszer, és a legfelső szinten állsz. Ugorj az U-alakú platform másik oldalára, onnan a korábban a falból kihúzott platformra, majd ezúttal jobbra, a fali párkányra. Ess le, kapd el az alatta lévő párkányt, innen ess ■ lejtőre, melynek végéről elugorva kapd el a szemben lévő párkányt. Oldalozz balra és ess le. Húzd fel magad, Atlasz Szentély bejárta előtt állsz. Bemenne aktívál az ellenlérzési pontot, ám még ne folytasd az utat, hanem gyere ki vissza, ess le, kapd el a párkányt, és oldalozz balra. Ugorj a rúdra, onnan a szemben lévő üres

részhez. Hátulról vedd fel a negyedik **Leletet (4/6)**, majd térj vissza Atlasz Szentélye bejáratához. *(A titán Atlasz a nehéz terhek és súlyok felemelésének istene. Mivel titánisereggel támadást intézett az Olimpuss ellen, Zeus büntetésül arra kényszerítette, hogy a hátán hordozza az eget. Atlasz Perzeusz kövé változtatta, a mitológia szerint így keletkezett az Atlasz-hegység.)*

A folyosó a szokásos rácsos aijtához vezet. Ezen is a hagyományosan üton tudsz átjutni: húzd meg a kart, kapd el a rács párkányát, ugorj fel a harmadik katonás elhangzása után, majd mássz le a találaton. Továbbaszalad egy hosszúkas terembe érve, melyben egy természetes üreg akadályozza a továbbjutást. Forgasd meg a kart, majd az előcsúszó peremek segítségével ugorj át a találaton. Most irány a bal oldali fali párkány. Kapaszkodj balra, és mássz a fenti platformra. Vedd fel az 50 kaliberes pisztolylőszert a sötét sarkokból, majd húzd meg a kart. Két rúd jelenik meg a nagy üreg felett. Ugorj le, és menj a hosszúkas terem végébe, ahol Atlasz szobra tart egy hatalmas galvát a hátán. Vedd elő a pisztolyt, és lőj az Atlasz jobb és bal oldalán látható kapcsolókra. Atlasz eldobja a gömböt! Rohanj, ahogy csak tudsz, és ugorj át a nagy lyuk felett a két rúd segítségével. A földgolyó belesik a gödörbe. Forgasd meg a kart, ugorj vissza, és a szoborhoz visszamenve vedd fel a sörtes puska töllényeket, továbbá ■ lándzsák által szabadabbá tett Atlasz Kulcsát. Menj vissza a hosszúkas járaton, de még ne ugorj át, hanem mássz fel a bal oldali, törtöt oszlopdarabra, onnan a fenti platformra. Vedd fel a kis életerőcsomagot, balra felmászva pedig az átlódi **Leletet (5/6)**. Húzd meg a kart, keji át az újra összecuszkodó platformok segítségével a mélyésg telett, és a rácsos kapunál ezúttal a fenti rudat használna távozz Atlasz Szentélyéből.

A Szentély előtt a falból előcsúszó platform széléről ugorj enyhén balra, és kapd el a kis oszlop szélét. Ess le, oldalozz jobbra, majd ugorj a jobb oldali kis platformra. Most fordulj balra, és ugorj a két oszlop közti négyzetes részre. Ugorj a bal oszlopra, kapaszkodj körbe a sarkon, ugorj fel, balra fel, oldalozz jobbra, és ereszkedj le. A mágneshoroggyal dob a szemben látható oszlop kompjába, és döntsd le. Menj át az oszlopon, és ugorj a bal oldali párkányra. Told el a ládat, majd a jobboldalit húzd ki addig, amennyire csak lehetséges. Ess le a párkányról, kapaszkodj körbe és ugorj jobbra, azután vedd fel ■ kis életerőcsomagot az alkóvból. Menj vissza, mássz a jobb oldali láda tetejére, ugorj előre, kapd el a párkányt. Oldalozz balra, ess le, ugorj balra a sarki párkányra, majd leesse újabb kis életerőcsomagot vehetsz fel. Ess le és kapaszkodj meg az alkív szélében, ess le még egyszer, majd oldalozz jobbra a sarkon túl. Némi csúszás után megérkezel Damoklész Szentélyéhez. *(Damoklész megirigyelte II. Dionüszosz király gazdagságát. A király meg akarta mutatni neki, mit jelent valójában az a jölet, ezért lakomát rendezett, melyre meghívta Damoklész, ahol az a királyt körülvevő luxus csodálhatta meg. Am amikor egyszer felpillantott, egy hatalmas kardot látott ■ feje felett lógni, mely egy hajszálra függött. Ekkor megkérte a királyt, hogy engedje átálna, mivel többé nem vágyik a gazdagságra.)*

A folyosó a már ismert rácsos aijtához vezet, mely ezúttal trükkösebb működésű. A mágneshoroggyal szedd le a magasban látható költőmbt. Húzd meg a kart, majd told a költőmbt a rács útjába, ám megállít az éte. Eképpen a párkány segítségével ugorj a fenti nyílásba, majd ess le ■ tölődalon. Továbbmenve lépi rá a négyzetes padlóra. A hatalmas kapu kinyílik, és egy óriási, kardokkal teli, világos terembe lépsz. Egyelőre egyik sem fog lezuhanni a mennyezetre.

Menj a hátsó terembe, melyben egy körkörös altáron megpillantod Damoklész Kulcsát. Először vedd fel az 50 kaliberes pisztolylőszert, ■ kis életerőcsomagot, majd magad a Kulcsot. Amint ez utóbbi megtörténik, hatalmas kardok zuhannak le, fűrgen rohanj eddéb! A hátsó falon látható kampon használnd a mágneshoroggy és ugorj a sarkokból látható platformra. Innen irány a központi platform, ahonnan láthatod a jelenleg kardok erdejében megbúvó hatodik Leletet. Ugorj a jobb oldali alkóba, és húzd meg a kart, melynek határára előlünk egy csomó kard a szomszédos teremben. Menj át és a jobb oldalra, közben próbál elkerülni a lezuhanó kardokat. Menj a fehér négyzethez, majd tanesulmányozva a kardok mozgásának útját, juss keresztül a mezőn a tölődalra, az oszlopok közé. Hátul kanyarodj balra, majd ugorj a törtöt oszlopra. Innen ugorj a fali párkányra, eggyel feljebb, oldalozz balra, majd mássz fel a kis erkélyre. Húzd meg a kart. A Leletet őrző kardok eltűnnek. Ugorj le, menj vissza az első terembe, és a mágneshoroggy segítségével juss fel a központi platform tetejére. Innen ugorj be a bal oldali kis alkóba, és vedd fel az utolsó, hatodik **Leletet (6/6)**. Most juss vissza az előző erkélyre, ahol meghúztad a kart, mássz fel az oszlopra, majd ugorj a balra lévő nagy oszlop tetejére. Most ugorj a jobb oldali, következő oszlop tetejére, majd a tölő oszlopra, a kis alkóba. Vedd fel a nagy életerőcsomagot. Ugorj a fali párkányra, majd a mágneshoroggy segítségével a bal oldali oszlop tetejére (a legmagasabb ponton az analóg kart told a megfelelő irányba, majd nyomd meg az ugrás gombot). Innen ugorj a következőre, majd a fali párkányra, majd a sarki párkányra. Oldalozz jobbra, majd mássz a fenti platformra. Tekerd meg a kart. A hatalmas ajtó kinyílik alattad. Gyorsan ugorj le, szaladj át alatta, majd a rácsos aijtán a szokásos üton átjutva hagyj magad mögött Damoklész Szentélyt.

Ugorj le jobbra, tedd a nekil megfelelő zárba a szerzett kulcsokat. Az ajtó kitárl: szabad az út a Kolosszeumba!

2.2. THE COLISEUM (A KOLOSSZEUM)

Leletek (Artifacts):	1
Ereklyék (Relics):	0
Leőgrzés jutalom (Rubbing Reward):	1
Fegyver:	50 kaliberes pisztoly (50 Caliber Pistol)

A folyosó egy romos kamrába vezet. Ládd le ■ patkányokat, és az oszlop melletti törmelékről ugorj a részben leomlott platformra. Ugorj a balra lévő oszlop tetejére, és vedd fel a kis életerőcsomagot. Ugorj vissza, fordulj jobbra, és juss el a magasban látható erkélyre. Ládd le a patkányt, majd ugorj a lenti medencébe. Még mielőtt lemerülne, mássz ki és vedd fel a sörtes puska löszert. Ezután ugrás a vízbe. Ússz jobbra, majd a T-alakú elölgázónál válassz a bal járatot, mivel a jobboldali törmelék zárja el. Ússz át a törmelék alatt, majd fordulj jobbra, és ússz ki a falon látható sötét lyukon. Most már csak gyorsan a felszínre kell temőznöd.

Egy üres kettecekkal teli helyiségben vagy. Intézd el a rúd tömőde denevéreteket a patkányokkal. **Wit!** a medencével szemben lévő falról az ecset használatával szedheted le a pálya egyetlen **Lőgrzés jutalmát (1/1)** ■ **Várakozó Kentaur (Centaur Awaits) képet.** Menj a medence jobb oldalán lévő kettecehez, ugorj rá, onnan a fali párkányra, és oldalozz jobbra egészen a terem másik

résében álló nagy láda tetejéig. Vedd fel a nagy életerőscsomagot. Most ugorj ismét a medencétől jobbra levő kettőre, a párkányra, majd az oszlopra. Innen ugorj a medence feletti párkányra, majd kapaszkodj balra, körbe a sarkon. Innen ugorj a második párkányra, majd a második oszlopra. Irány a nagy láda teteje, ahonnan ugorj át a szemben levő lapalánk felé, majd landolj a találdalon. A homokos járat egyenesen az arénába vezet...

Lara beszélét Aihéna Kolosszeumbá. Hatalmas hegyi gorilla mészlik le a romos nézőtől. Feldühödve egy kötömböt hajlít Lara felé, majd borzalmas üvöltéssel ráront hősünkre.

Intézd el a két dühös gorillát (ha nem akarsz közvetlen harcba bocsátkozni velük, felmászhat a lelátóra is, bár a harc gyakorlása, no meg a sikerélmény miatt nem ajánlom). Győzelmed után személyre veheted magot a Kolosszeum és Aihéna sziklából faragott szobrárt.

Polaxisz Athéne a bölcsesség istennője, Zeusz legkedveltebb gyermeke. Athéne nagyon kedvelte saját városát, melynek egy olivafát ajándékozott, ezáltal élthet, fához és olajhoz juttatva lakóit. A város lakói hátóbb Athénának nevezték el településüket.)

Mász fel a lelátóra az aréna falának hiányos részén, majd a kőlepcsőkön elindulva felfelé ládd le a denévereket. Menj a jobbra látható, kisebb templom felé, és a kőparkányon vedd fel a sörétes puskát löszert. Haladj tovább az áramutató járásával megegyező irányba, ess le, és gyűjtse be az újabb három sörétes puskát löszert. A főtémpom bal széléhez érve ládd le a két denévert, majd ismét mász fel a lelátóra. Hátul, a legfelső lépcsősoroknál egy repedésekkel teli, nagy oszlophoz érsz. Ugorj fel, kapd el a repedést, oldalaz balra körbe, ugorj egyggyel feljebb, megint oldalaz balra, majd ugorj a mögötted levő kőszikla lapos felületére. Innen irány a két szikla közti kis lapos terület, majd a kis életerőscsomag felvétele után csúszs le és ugorj a lépcsőkre. Fordulj balra. Ugorj a templom melletti lapos kötémbre, majd a templom erkélyére. Jobbra a folyosó egy zárt kapuhoz vezet. Ugorj át az oszlop találdozán, és húzd meg az itt látható kart. **WII: vedd fel ■ földről ■ nagy fogaskereket, tedd ■ zárba a szokott módon, majd húzd meg a kart.**

Kinyílt egy ajtó odalent az arénában, ám ennek közelében néhány vadállat – gorillák és oroszlánok – is kiszabadultak, tehát először velük kell megküzdened. Ahonnan fentről is kiléphet. Miután végzetel velük, szaladj be a nemrég kinyílt ajtón, mely egy újabb kettőrekezeléssel teli helyiségbe vezet. Az elágazásnál fordulj jobbra, vedd fel a sörétes puskát löszert, majd irány balra, a kettőre kamrába. Dab a mágneshorogonyt a tölcsár sarkában álló kettőre tetején levő kis ládára, és húzd le. Told át a törmeléken, egészen a balra levő nagy kettőre mellé, majd ugorj az utóbbi tetejére, és vedd fel az Erély Kulcsot (Balcony Key).

Menj vissza az arénába, ládd le az oroszlánokat, majd juss vissza az erkélyre, ahol korábban meghúztad a kart. Menj a zárt ajtóhoz, és használd az Erély Kulcsot. Mász fel a létrán, melyről egy nagy platformra jussz. Menj a bal széléhez, ess le, és a kis platformról vedd fel a kis életerőscsomagot. Juss vissza a fali platformra, majd ■ nekifutás, a mágneshorogony segítségével kapd el a mennyezeten levő kampót, aztán ugorj a távoli platformra. Ess le a tölcsár felén, majd engedd el magad, és vedd ki a horogonyt a platform alján látható második kamrába. A kőtől lögve fordulj a kis, romos torony felé, majd néhány jókora lengős után kapd el az első részén levő fali párkányt. Húzd

fel magad, és bemászva vedd fel a pályát egyetlen **Le: letét [1/1]**. Miután megvagy, mász ki, ahogy jöttél, ess le, és juss vissza ■ második kampa feletti platformra. A tölcsár szélén fordulj balra, ess le, kapd el a párkány szélét, kapaszkodj balra, majd felhúzza magad vedd fel az **50 kaliberes pisztolyt**. Mász vissza fel, és körülbelül egy lépéssnyire ■ peremről ugorj előre, majd kapd el az oszlopon levő párkányt. Kapaszkodj jobbra, ugorj a párkányra, megint oldalaz jobbra, és felmászva vedd fel a kis életerőscsomagot. Csúszs le a lejtőn, és ugorj a szemben levő platformra. Kapd el az első oszlop oldalán látható repedést, oldalaz balra, ugorj fel, oldalaz balra körbe, majd ugorj ■ hátad mögött levő lapos szikla tetejére. A végéről ugorj a kisebb templom tetejére. Menj ■ tölcsár végéig, majd ess le. Ugorj a templom erkélyére, majd lép le és ajtót. Vedd fel az 50 kaliberes pisztolylöszert, indulj el a folyosón. Az elágazásnál fordulj balra. Menj le a csigalepcsőn, ládd le a denévereket, és társd el a szót: megérkezett Midasz király palatájához!

2.3. MIDASZ PALACE (MIDASZ PALATA)

Leletek (Artifacts): 1
Erélyek (Relics): 2
Leődzsölös jutalom (Rubbing Reward): 0

(Midasz király a kisázsiai Phrúgia fővárosa. Pessinus uralkodója volt. Amikor egyszer maga Dionüszosz, az életerő és a bor istene időzött nála, annyira meg volt elégedve a vendéglátással, hogy jutalomképpen meg ajándékozta Midaszt, kérjen bármint. A király azt kívánta, hogy minden, amirehöz hozzáér, változzon arannyá – ami meg is történt, borzalmas átokként feltétele be.)

Ládd le az udvaron randalírozó hatalmas gorillát, majd vedd személyre Midasz király határos szobrárt, két, egyelőre zárt kaput, illetve az udvar közepén egy kis medencét. A szobor bal keze töröttén herve a test előtt – ez az a bizonyos, mindent arannyá változtató kéz, tehát óvakodj tőle (hacsak ■ akarod megnézni, Lara miképpen változik arannyá, ezt egyszer mindenki láthatni teed meg.) Menj a bejáratnál jobbra, a fal mellett látható szőkökhöz. Ugorj fel rá a melllette levő tömbről, majd tovább a borostyán borította falon levő párkányra. Ugorj fel, majd oldalaz balra az erkélyig, melyen egy hosszúkas medencét találsz. Húzd meg a falon levő kart, a bal oldali ajtó kitárul. Vedd fel a nagy életerőscsomagot a sarkából, majd juss le az udvarra. Mász fel a szobor alapzatának oldalán, ugorj a bal sarkos levő párkányra, kapaszkodj balra, ugorj a másik párkányra, és mász fel. Balra, a szobor háta mögött juss fel az erkélyre, itt találsz ■ kővetkező, meghúzóba vőrt kart, melyet aktiválva a terem ellenekézd oldalán levő kapu nyílik ki. A kötémb tetejére mászva gyűjtöd be a sörétes puskát löszert, majd juss vissza az udvarra.

A szobor felől nézve bal oldali kapun bemenve menj fel a lépcsőn, majd jobbra egy folyosóra jutsz, melyből jobbra egy újabb lépcsősor indul felfelé, míg szemben egy impozáns terem vár rád. Ennek közepén hatalmas oszlopot és az oldalán egy fénylő tárgyat látsz, de utóbbi innen még nem érhető el. A terem bal oldalán egy járat vezet valahová, lép be. Menj, fordulj balra, irány le a lépcsőn, majd küzdj meg a gorillával és az oroszlánnal. Az omladozó kamra közepén egy romos oszlop áll, melynek oldalán két karika van. A mágneshorogonyhoz húzd ki mindkettőt, mire az oszlop leomlik. Vedd fel a lehellő ölmordat (Lead Bar), melyből még kettőt kell megkeresned. Menj vis-

szá, fel a lépcsőn, és lép be a korábbi oszlopok terembe: a központi oszlop összerúgásával a mennyezet beomlott, és rengeteg föld hullott be. Fordulj jobbra, ugorj át az oszloptörödekeken, majd előzd be a kijárat ajtót. Menj fel az oldalsó lépcsőn, a sarkon vedd fel a sörétes puskát löszert, majd lép ki az oszlopok terem feletti erkélyre. Ugorj a jobbra látható kötémbre, majd a következőre, és ládd le a denévereket. (Ha lecsúsznál, akkor az erkélyre visszajutva újra kell kezdened az ugrandózást.) Ugorj a harmadik, kicsi tömbre, fel a fali párkányra, majd a bal oldali párkányra, amelyen felmászva vedd magadhoz a nagy életerőscsomagot. Ezután ugorj vissza a kis párkányra, tovább jobbra a következőre. Kapaszkodj jobbra, és a végén a mágneshorogony használatával landolj át ■ találdalon látható kis párkányra. Most a jobbra levő hosszabb párkányt következd, ahonnan ugorj a kőtélre. Fordulj arccal a törött oszlop felé, némi lengedezés után ugorj rá, elkappa az oldalán látható repedést. Ugorj egyggyel feljebb, oldalaz teljesen balra, és ugorj a hátad mögött a falból kiálló platformra. Itt fordulj balra, és hatalmas ugorva landolj a távoli, központi oszlop lejtős tetején. Csúszs következd, ugorj a kis földnyelvre. Innen ugors a középső oszlop repedéséhez, kapaszkodj körbe jobbra, majd ugorj a leszakadt mennyezeten romjaira. Irány a bal oldali falon levő párkány, kapaszkodj jobbra, ugors a következőre, majd lép a platformra. A magasban levő kampó és a mágneshorogony használatával ugorj merlegesen a terem tölcsár szélén levő lapos platformra, majd az alkövbe, ahol egy kis életerőscsomagot vehetsz fel. Utána juss vissza a fenti bejárathoz, majd a központi udvar feletti egyik erkélyre nyílik. Ládd le a gorillákat, vedd fel az 50 kaliberes pisztolylöszert, húzd meg a kart. Kinyílt egy ajtó Midasz háta mögött, a felső szinten. Most juss le az udvarra, és menj be a másik ajtón.

Ez a folyosó újabb nagy és impozáns, egyben némi leg furcsa terembe vezet, mely tele van tüsskékkel és oszlopokkal. Fordulj balra, és ■ mágneshorogonyhoz húzd ki ■ falból a szürke kötömböt, mögötte már láthatod az első leletet. Ezi meg nem tudod felvenni innen, ezért irány az ajtónyílás az ellenkező oldalra. Jobbra, a lépcső mellett bemenve egy faladát találsz, melyhez hűz ki egészen a terembe. Told a lejtős tetűt tömb sarkához; ha nem jól állna, később meg fogod tudni korrigálni. Megfordulva vedd fel a sörétes puskát löszert, majd menj vissza oda, ahonnan kihúztad a ládat, és húzd meg a kart. **WII: egy Cryptex forgatás rejtvényhez érkezél, a helyes sorrend: WIIIIII.** Csikorgó hang kísértésében félrecsúszott a fenti lépcsősor lezáró kádját. Menj fel arra. Vedd fel a jobbra látható kis életerőscsomagot, majd folytatd az utat felfelé. A teremre nyílt erkélyen vagy. Húzd meg a kart: az oszlopok kiemelkedtek. **WII: vedd fel ■ nagy fogaskereket a földről, rakd ■ helyére, rendezd köré ■ kicsiket, majd húzd meg ■ kart.** Fürgen kell majd mozognod, mert ezek a platformok vissza fognak süllyedni nem sokkal az követén, hogy Lara rájuk ugorj. Ugorj a szemben levő négyzetes oszlopra, arról gyorsan a balra levő tüsskés oszlopra. Kapaszkodj körbe jobbra, ugorj a ferde platformra, csúszs le, ugorj, kapd el a szemben levő platform oldalát, húzd fel magad, és irány a szemben levő magas oszlop. Ugorj egyggyel fel, kapaszkodj körbe jobbra, ugorj hátra a négyzetes oszlopra, onnan a lejtőre, majd a falból kiálló platformra. Itt most a jobb oldal irányt válszod, ugorj a sarkához közeli platformra, majd nagyon gyorsan oldalra fordulva ugorj a leletet rejtő alköv felé. Ha ügyes vagy, elkaptad a szélét. Felmászva felveheted a pályát egyetlen **Leletet [1/1]**. Óvatosan gyere le innen, vigyázza az alköv alatt levő tüsskére. Az Erélyke a terem szemben levő

sarkában van. Menj vissza a karhoz, húzd meg, hogy az összes omlad újból fellemeledjen. A korábban kihúzott faladát ládát a lejtős oszlop sarkába, melyben egy négyzetes vájatot látsz. Ez fogja megakadályozni, hogy az oszlop ismét visszacsússzon. Menj vissza a magas erkélyre, és ugrálj végig az előző úton – azzal ■ különbséggel, hogy a falból kiálló párkányon ezúttal ne jobbra, hanem balra fordulj. Ugorj a szomszédos párkányra, onnan a tükös oszlop. Kapaszkodj körbe balra, majd ugorj és kapd el a hátad mögött levő oszlop alsó párkányát. Ugorj egyfelé feljebb, másodszor a tetőjére, majd fuss tovább és ugorj a szomszédos, lejtős oszlop tetőjére (ez lesüllyedt volna, ha nincs alatta a láda, mivel egy korábban aktivált oszlop le is aktiválód), azon lecsúszva pedig kapd el a szemben levő alsó párkányát. A törmelék mögött veheted fel jól megérdemelt **Ereklyédet (1/2)**, az Athéni Bagoly Szobrát (Athenian Owl Figurine). Ugorj le innen, vissza az erkélyre, húzd meg a kart, és indulj el a lassan már megszokott való úton. Amikor ■ tülkö alköv mellett tükös toronyhoz érsz, a szomszédos négyzetes oszlopról tudsz oda beugrani. Gyújtásd be a második Ólomrudat (2/3). A kijáraton keresztül menj vissza Midasz király szobrának udvarára. Küzdj meg a menetszerűen érkező gorillákkal, majd irány a felső szinten levő, harmadik kapu.

Ezúttal egy vízzel és oszloppalakból telt, baljós terembe érkezel. A hosszú kápolnárom végén levő padlókapcsolóra lépve valóságos pokol izzik fel: a kör alakú szigeteken több lobognak fel, ahogy a magas oszlopokon lán. Egy közönséges falamból most fordítva hátat, ám latárí persze más helyet faragott. Ugorj a vízbe, és jobb oldali irányba úszva, a nagy oszlop hátulján találsz egy viz alatti kart. Meghúzza fellemeledik a terem tálali bal sarkában a tüzes oszlop. Ússz vissza, mászd ki valamelyik alakból a lépcsőkhöz, majd végéig a krokodilal, aki korábban már bizonyára meg akart kóstolni. Menj vissza a kezdőponthoz, ugorj a kerek platformra, majd a jobb oldali túlsó torony aljához. Fuss jobbra, ugorj fel az oszlop oldalán látható repedéshez, tovább felfelé még kétszer, oldozd balra, majd hátraugorva kapd el a magas alakú permét. Felmászod húzd meg a végében levő kart. **WII: a régészesszármazékot használna tedd láthatóvá a következő három betűt:** ΩΣΥΖ. Ezt a sorrendet kell kiforgatnod a szemben lévő Cryptex rejtvényen. Ezzel újabb kör alakú sziget emelkedett fel. Ugorj le a jobb oldali torony aljába, onnan tovább az imént kelezetett szigetre, majd a tülkö tüzes toronyra. Kapaszkodj balra, majd ugorj hátra a kőtömbre, onnan a létrára. Azon felmászva a tülkö alakú ikerüstévére jutsz, melynek a végén jobbra kar vár rád. **WII: a régészesszármazékot használna tedd láthatóvá a következő három betűt:** ΩΣΥΖ. Ezt a sorrendet kell kiforgatnod a szemben lévő Cryptex rejtvényen. A kart meghúzza a korábban aktivált tüzes torony még magasabbra emelkedik. Az erkély széléhez merve vedd elő ■ pisztolyokat, és manóvált celszaba válva celloz a kábeli torony oldalán látható kőgyűrűre. Most ne láj, hanem dob ki a mágneshorog, majd visszarántva a torony elfordul jobbra. Ennek következtében néhány tűzfőzős kiadul a toronyon. Most ugorj az irányába, kapd el a legelső párkányt, majd juss fel a tetőjére. Irány a szomszédos tüzes torony alapja, majd körbefutva és a repedésreket megtalálva ugorj fel a torony tetőjére egészen addig a pontig, ahonnan be a tudsz utazni az erkélyre. Az egyik oszlop mellett nagy életerősmagot találsz, ahogyan itt van a harmadik Ólomrud (3/3) is. Most ugorj le a vízbe. Még ne hagyj el a termet, mert hátra van még a második Ereklye trükkös megszerzése. Mászd fel a jobb oldali erkélyhez, a jobb sarkáról a mágneshorog segítségével ugorj a

sarokban levő párkányra, majd oldozd balra. Ugorj a lejtőre, csússz le, kapd el a fali párkányt, aztán a tölte jobbra leved következő. Megfordulva ugorj a lejtőre, onnan a két rúdra, majd a pózna tetejéről ugorj a jobb oldali párkányra. Kapaszkodj balra, ugorj a lejtőre, majd be a kis alkövbe. Húzd meg a kart: a torony aljában egy rejtett üreg emelkedett fel! A megszerzése időhöz kötött: 45 másodperc alatt kell felvenned, egyébként visszacsúszik a helyre. Ugorj ■ vízbe jobbra, ússz a lépcsőkhöz, mászd ki, a hosszú platformon végigszaladva ugorj az első szigetre, innen a jobb oldali torony aljába, tovább a második kör alakú platformra, majd ■ alacsonyabb torony oldalára. Kapaszkodj végig balra, majd ugorj fel a tetőjére. Fordulj balra, és ugorj a szomszédos torony alapzatához, ahol még fel tudsz venni a második **Ereklyét (2/2)**, a Griffinfejtő Szobracsőt (Griffin-Head Protome), ha megfelelően gyors voltál. Most már elhagyhatod a termet, térj vissza ■ főudvarba.

Ládd le a gorillákat, és Midasz király kezénél változtatd át az ólomrudakat arannyá. Az aranyrudakat helyezd a szobor oldalán látható három melyedésbe. Mindegyik egy-egy rudat húz el a medencében látható nyílás elöl. Miután végeztél, ugorj a vízbe, és ússz át – Tihocan katakombái következnek.

2.4. DÖMÖ DIHOCAN (TIHOCAN SIJJA)

Leletek (Artifacts):	2
Ereklyék (Relics):	0
Lélekdörzölés jutalom (Rubbing Reward):	0

A kis medence egy víz alatti járatba vezet. Három bolhajtás felé is úszhatasz, de ezek közül kettő zsákutca vezet. Ússz egyenesen előre, a T-elágazásnál válassz a jobb oldali irányt, majd a következő elágazásnál a bal. Ennek az alagútnak a végében ússz jobbra, majd a fehér lény követve irány a felszín. Egy kis helyiségben vagy, amely az oxigénfelvételre szolgál. Miután Lara elegendő levegőt szívott, bukj le és ússz vissza, az elágazásnál fordulj balra, majd az utolsónál jobbra. Ússz a felszínre. Sötét, nedves kamrába jutottál, amelynek a falában levő bolhajtás alatt egy faladát látsz. Told előre, keresztül a nyíláson. Egy újabb kamrában vagy, a falon, a magasan egy kar van, melyet az imént batolt láda tetejéről érhatsz el. Húzd meg. **WII: ■ Cryptex rejtvény társának helyes sorrendje:** ΣΠΙ. Egy csapóajtó zuhan le. Ess le az alsó kamrára, mely egy hatalmas vízártólóba, a ciszternába vezet, amelyben a víz szintjét korakal fogod tudni szabályozni.

(A ciszterna jelenléte ártási rejtvény több úton is megoldható, lejjebb a legegyszerűbb és minden részlete kiterjedő módokat találod.)

A bejáratú ajtónál fordulj jobbra, ugorj a rúdra, majd ■ mágneshorog segítségével a falról ugorj merőlegesen balra, a kápolnam tetejére. Vedd fel a mini SMG löszert (a fegyvert később, Egyiptomban fogod megkapni venni.) Fordulj vissza, és ugorj enyhén balra, elkapva a fali párkányt. Kapaszkodj körbe a sarkon, ugorj a hátad mögötti párkányra, és ess le. Az alkövben 50 kalibres pisztoly löszert találsz. Ugorj fel a párkányra, kapaszkodj jobbra, majd ugorj a körményes oldalán látható párkányra. Húzd fel magad, a platform tetejéről dob a mágneshorogot a magasan levő kámpába, majd a rúdn keresztül térj vissza a bejáratához.

Balra láthatod a vízzszabályozó kart. Egyelőre viszont egy fejessel ugorj a lenti medencébe. Két hatalmas és éhes krokodil üszkál benne. Vond magadra ■ figyel-

műket, majd mászd ki az erre alkalmas helyen, és ládd le őket. Most fuss végig a felső platformok tartó jobb oldali oszlopokon mentén, majd a törmeléken túl ugorj az asztalon látható párkányra. Ugorj egyfelé feljebb, kapaszkodj balra, majd ugrás a rúdra. Kapaszkodj a jobb széléig, és ugorj a szemben levő fali párkányra. Fordulj jobbra, mászd a leomlott fal maradványaira, majd ismét fordulj jobbra, és ugorj fel ■ jobb oldali párkányra. Innen ugorj a szemben levő oszlop oldalán levő párkányra, onnan fel a kis permre. Ugorj a fenti párkányra, kapaszkodj balra, körbe a sarkokon az oszlop másik oldalára, majd a platform tetejére. Ugorj át a rés felé, majd menj a bal oldali alkövbe, ahol a vízszint szabályozására szolgáló kart látd. Tekerd meg az óramutató járásával ellentétes irányban. A víz szintje fellemeledik.

Ugorj a vízbe, bukj le, és ússz a szemben levő oszlop túloldalára, ahol egy víz alatt aktiválható kart találsz. Ezt meghúzza elhúzódnak a rudak a lenti medence aljában látható lelet felé. Akár most is leúszhatasz érte, de várhatasz vele a medence teljes vízmentesítéséig. Ezután fordulj meg 180 fokot, és a bal oldali falban levő kiámlásos toronyra rássa előt gyűjts be némi sörétes puská löszert. Most ússz ahhoz a falhoz, melyen a vízszabályozó kar van, itt újabb rúcsot találsz, melynek hiányzik a felső darabja. Itt beúszva nagy életerősmagot vehetsz fel. Gyere ki, és ússz tovább a bal oldali fal mentén, majd a kis folytonosságú hiányhoz érve mászd ki a lépcsőre. Ugorj a fali párkányra, majd balra. Kapaszkodj körbe balra, túl ■ sarkon, majd mászd fel az alkövbe. Ragadd meg az itt található kaládat, és lökd a vízbe, mely lesüllyed a vízártóló alá. Most irány a platformok át a vízzszabályozó kar, és ereszd lejjebb a víz szintjét. Ezután szaladj végig a romos platformon, fordulj balra, ugorj át a túloldalra, tovább egyenesen, majd ess az alattad levő oszlopba, ahonnan a lenti platformra. Ugorj a jobbra levő törmelékre, majd a bolhajtás alá, és ládd le az itteni krokodilt. Most menj a vízzszabályozó kar oldalán levő falhoz, és a nemrég leírt kaládat lökd bele a vízbe. Fordulj jobbra, és a törmeléken át juss el a második vízzszabályozó karig. Tekerd meg az óramutató járásával ellentétes irányban, mire az összes víz elűnik a medencéből. Még ne ugorj le, hanem vedd fel a nagy életerősmagot a sötét bal sarkából. Most irány az üres medence.

Ha még nem tetted volna, vedd fel a **Leletet (1/2)**. A két padlókapcsoló aktiválásához két faladára van szükséged. Ez egyikeit, amit nemrég láktál le ide, told arra a padlókapcsolóra, mely a padlóban levő fapadlák elszigetelt rúcsokat tünteti el. Vedd fel a kis életerősmagot a tülkö jobb sarkából, majd mászd a törmelékhalom tetejére. Ugorj előre, a mágneshorog segítségével juss végig a falon, majd landolj a túloldali törmelék tetejére. Ugorj a fali párkányra, kapaszkodj balra körbe a sarkon, ugorj a két még egyszer, majd a rúdra. Ugorj ■ párkányra, kapaszkodj balra a sarkon túl, ugorj a második rúdra, aztán a sarki párkányra. Kapaszkodj balra, körbe a sarkon, és mászd a törmelékre. Juss fel a platformra, majd ■ vízszintszabályozó karhoz. A segítségével ereszd vissza a vizet a medencébe.

Indulj az óramutató irányával ellentétesen a medence körül, majd juss a rácsos kapu területének túloldalára. A mágneshoroggyal kapd el a fapadlákot, és húzd olyan közel a kapuhoz, amennyire csak lehetséges. Menj vissza a felső vízzszabályozó karhoz, melyet megtekerve ismét teljesen árszad el a vízzel az egész ciszternát. Ússz a fapadlákhoz. Ha mindent jól csináltál, akkor a tetejéről lársz tudsz ugrani az egyébként elérhetetlen platformra a bejáratnál szemben levő fal közelében. Ugorj át a rés bal oldalára, majd a mágnes-

horgonnyal húzd a pollát a réshez a lehető legközelebb. Ugorj vissza a résen, menj végig balra a platformon, majd juss a sarokban levő platformra, ahol sörétes puská löszert találsz. Menj tovább, ugrálj keresztül a két rúdon, és landolj az alkövben. Itt találd a második faladát, lökd le. Juss vissza a felső vízszabályozó karhoz, engedj lejjebb a vízszintet, majd juss le az alsó platformon levő ládához, és lökd le a medencébe. Most az alsó vízszabályozó kar segítségével szárítsd ki a medencét, ugorj le, és tald a ládát a második padlókapcsolóra. A rácsos kapuk felemelkednek! Ismét engedd fel a vizet, majd menj a kapuk mögötti területre, és a horgonnyal húzd be a fapalánkot. Olyan közel legyen a külső falhoz, amennyire csak lehetséges. Most keresd meg a jobb oldalon azt az oszlopot, amelynek az oldalán egy létra van. Mász fel, ugorj a jobb oldali fali párkányra, oldalazz balra, és ugorj fel kétszer, majd mász fel az alkövbe, ahonnan a faladát lökd le. Ugorj az alköv falán levő párkányra, még egyet fel, oldalazz balra, és ugorj a rúdra. Ezen keresztül egy másik alkövbe érkezel. Ugorj fel a sarki párkányra, onnan a két rúdra, majd a párkányon keresztül abba az alkövbe jutsz, ahol az első láda volt. Irány a felső vízszabályozó, ereszd fel teljesen a víz szintjét. Ússz a fapallóhoz, amely most az erkélyhez közel van; az oldalsó platformokról igazítsd úgy, hogy a tetejétől be tudj ugrani az erkélyre.

Egy kis kamrába érkezel, amelyben semmi más nincs egy medencén kívül, amelybe három, fej alakú szökőkútból folyik a víz. Ugorj bele és bukj le. Erős áramlat sodor egészen egy kisebb víz alatti barlang-

ba. Mász ki szemben, vedd fel a sörétes puská löszert, majd ugorj vissza, keresd meg az üreget a sziklán, és itt haladva tovább ússz a felszínre a túloldalon.

Ijesztő és hatalmas barlangban vagy, amely Tihocan templomának ad helyet. Az épület kapui egyelőre zárva vannak. Bukj le, és találd meg azt a víz alatti járatot, mely egy karhoz vezet. Meghúzza a sír bejáratának ajtajai kiütnélnek. Még ne menj oda, hanem ússz a tő távoli bal széléhez, és lebukva ússz be a másik víz alatti üregbe, melyben a második **Lelelet (2/2)** veheted magadhoz. A felszínre bukkanva ússz a kis szigethez, gyűjtsd be a sörétes puská és az 50 kaliberes pisztoly löszert, majd menj Tihocan Templomához és lépi be a kentaurszobrok őrzte kapun.

Tihocan sírjának felirata szerint Tihocan Atlantisz egyik uralkodója volt. Lara felretolja a sír fedőlapját – ám alatta nincs semmi; a koporsó üres! Hősnőnk hirtelen hideg fegyvercső nyomását érzi a halántékán – Pierre megvárta, míg Lara elvégzi a piszkos munkát, aztán megszerezte a Scion-darabot.

Kettejük küzdelme ütemes gombnyomkodás kíséretében zajlik.

Lara elrejtőzik a koporsó mögött, Pierre pedig kirohan az udvarra, miközben eldobja fegyverét. Am nem jut messzire: a sírt őrző kentaurszobrok csodás módon megelevenednek, és a Scion elrablása után vetik magukat. Pierre Larának dobja a Scion-darabot, hogy ékeppen a szörnyetegek figyelmét a hálgyre tereljék,

ám következtetése téves volt: a kentaurok halálra tiporják. Hősnőnknek hasonló sorsot szánnak.

A játék leggrandiózusabb és legötletesebb főnőkharc előtt állsz! A kentaurok körbe-körbe rohagálnak, miközben rohamokkal, energialabdákkal és a szemeikből áradó fagyaszó sugarakkal támadnak. Utóbbiakat a legkönnyebben guggolással tudod elkerülni. Legyőzésük stratégiája a következő: fegyvereddel lödd őket a bepöccenési csik feltöltődéséig, majd az adrenalin lövéssel állítsd meg őket néhány másodpercre! Amikor így lemeredvedek, a mágneshorgonnyal gyorsan kapd le az álarcukat. Folytasd a csatát, de maradj közel a ledobott álarcokhoz; amikor a fagyaszó sugár érkezik, kapd fel a pajzsot, és a segítségével tükrözd vissza a sugarat a fenevadakra! Amint kövé válnak, lödd őket hevesen; még a duplapisztolyokkal is egy kör alatt lehet velük végezni, de egyébként addig kell a pajzs használatát folytatni, míg el nem haláloznak.

Lara felveszi a földről a Scion-darabot, és megvizsgálja Pierre testét. A francia sajnos halott. A földön levő repedés szétnyílik, a Scion pedig egy egyiptomi sírra emlékeztető helyre repül. Lara visszaesik a földre. Ideje elhagyni Görögországot földjét.

Folytatása következik!

Petunia
petunia@tombrider.hu



PLAYSTATION 3

PS3



GRAN TURISMO

GRAN TURISMO

PS2



PS2



Most hihetetlenül kedvező áron, 999.- /évfolyam rendelheted meg az 576 Konzol korábbi számait, amíg a készlet tart! Válaszd ki, melyik évfolyam(ok) boldog tulajdonosa szeretnél lenni, add meg adataidat és már küldjük is. (Kérjük, hogy nevedet, címedet, telefonszámodat pontosan add meg!)

Megveheted:
az 576 KByte üzletekben
Megrendelheted:
Comgame 576 Kft.
1329 Budapest Pf.: 24.
telefonon: 06 1 369 2686
interneten: www.576.hu/kiadvany

A megrendelt újságokat a DHL futárszolgálat szállítja ki, szállítási díj: 999.-

Akciós ajánlatunk csak egy teljes évfolyam megvásárlása esetén érvényes.
(Az alábbi évfolyamokból sajnos már nincs készletünk: 2000, 2003, 2004)

LOST



4 8 15 16 23 42



Mikor az Oceanic 815-ös járata 2004. szeptember 22-én hatalmas robaj közepette beleszállt az Sziget tengerpartjára, még messze nem volt biztos, hogy a balesetnek lesznek túlélői.

Nehéz szűles volt, a LOST eredeti forgatókönyve olyannyira nem felelt meg a csatornának, hogy még a preprodukciós fázisban sőtöt váltottak. Itt (az azóta száz százalékosan biztos, hogy szadistát) J.J. Abrams, meg a démoni Damon Lindelof, és ketten együtt írtak egy hatalmas, több szezon felélelő LOST bibliát, aztán... aztán imádkoztak.

Mert a LOST nyitánya, a pilot epizód minden idők egyik legnagyobb költségvetésével készült, de a sikerhez és a maximális átéléshez kellett. Kelllett az a minitegy fél millió dollárért vásárolt Boeing roncs, a Hawai tengerpart, a legjobban összerakott hangrendszert is a sírba véső audio rész. Kelllett az a közel 14 millió dollár is, ami a tulajdonképpeni történetet. Az ABC rábólintott – és milyen jól tette! A LOST nem csak 2004 legkisebb televíziós műsora, de minden idők talán legjobb sorozata lett. A relatív lassú mederben folyó első évad után az észlelő sebesség letekerített megmutatta, hogy nem csak hogy van benne potenciál, de olyanira előremutat a későbbi évszakokra, melyre korábban még nem volt példa. Ha a Wachowski fivérek a sikerben úszva azt állították, hogy a Mátrix alapból trilógiának készült (úgya pofátlan hazugság, bárki bármint mond), akkor a LOST maga a megteremtési presztizsió, a nagybetűs SOKS, a tökéletes

egyenes mely azért minden egyes centinél leír egy hurkot. A LOST-ban minden és mindenki összefügg, a négy éve tartó események részről részre utalnak vissza olyan apróságokra, melyek akkor és ott talán fel tűntek. De az, aki már a kezdetek óta követi tudja, hogy LOST-at nézni lehet úgy, mint bármelyik más sorozatot. Mert a LOST maga talán is sorozat, hanem egy regény, ahol lehet látni a lényt az alagút végén, de az oda vezető út hosszú és rögös. A jelenleg futó (bár még 1 hónapos szüneten levő) negyedik évad minden várakozást felülmúlva száguld előre. A LOST-tól idegen folyamatos választás talán minden kétkedőt meggyőző arról, hogy a gárda igenis tudja, hogy merre is akar haladni, még ha a nézőnek fogalma sincs arról, hogy pontosan mi is a Sziget. Talán a LOST fog kiderülni. Talán az sem, hogy a videójáték adaptáció miért született meg – de itt van, elfogyta a szülőcsoportját és arra vár, hogy belevessz magad. Ahogy egy külhoni kintis kolléga mondta volt januárban: „It's time to get LOST again.”

AZ ŐT HAZAHÍVJA

A **Via Domus** meggyőzően indít. Nem követi el azt a hibát, amit a legtöbb filmadaptáció: a végig ki az ablakon az alapanyag szivét és lelét, nem kényszeríti olyan stílusba, ahová nem való. Sőt, a **Via Domus** pazarul indít. A 815-ös járat az óceán felé repülve tart út célja fele. Hősnök, Elliott a gép középső részén

ülvezi a utat amkor... amikor beközelít az, ami már történelem. A gép lezuhan, a maroknyi túlélő sebesülten, kábultan vagy sokkban tér magához a tengerparton.

Ott állsz a helyszínen. Ott a hatalmas utasszállító roncsa, a hangulatával ösztökélő a még mindig pörgő motor zaja, mindentannan üvöltések és segélykiáltások szólnak. De te, mint mindenki a fő – segítségükre sietsz – elsőként például beszélés velük.

A **Via Domus**-ban nagy szerepe van a dialógusoknak, az a maroknyi nem játékos karakter, aki a egyes epizódokban szerepel mind-mind megszólítható. A VD két jól elkülöníthető kategóriába oszlik a fellelhető kérdéseket: az általános információk során olyan alapvető dolgok tudhatók meg, minthogy ki is miért tilt a repülőgépen, mire emlékszik, meg az aktuális küldetéssel kapcsolatos sorok segítő juttatnak nyilatkozatokat a feladatokról illetően. Bizonyos esetekben az itt elhangzó egy-két soros párbeszéd egy emléket is felidézhet. Merthogy Elliott jó sablonhűzőt illően amerikaiában szenved, a keresztneve kívül gyakorlatilag nem emlékszik semmire: sem arra, hogy miért tilt a gépen, mivel foglalkozik vagy ismer-e valakit. Az emlékek fokozatosan térnek vissza, a sorozathoz illően flashback formájában.

Az adaptáció talán legnagyobb erőssége a múlt felfedezése, az apró kirokások jöttek darabkáinak megtalálása. Minden egyes flashback egy cialitokra lépett képpel indít, a feladat pedig pontos egyszerű: pontosan az a pillanatot kell megörökíteni Elliott kame-





Az emberi faj nem egyszerű. Képesek vagyunk átvutazni a galaxist, és ugyanazt folytatni ott is, amit itt elkezdünk. Már azt érezd, athona lelélt, erre mindig megjelenik valaki, aki alód darálja a grízit, elárul, becsap. Mindezek mellé még ne lenne ilyen piszkosul hideg. Egy idegen bolygó; és mi más csinálunk ott: hát háborúzunk. Egy más ellen. MERT háborúzni jó.

ELŐZŐ AZ ÉRTÉS TÚL

Ha valaki figyelmesen olvasta Bajtás Gábor előzetesét az anyagról, bizonyára megakadt a szeme a Starship Troopers

valói „kiengesztelő” bejelentése ■ Monster Hunter harmadik részének Wii-re való átébálása okán, miszerint no para, ■ PS3-asok is kapnak majd valamit. Kaptak is, így jutott el ■ **Lost Planet PS3-ra**, amelynek kapcsán azonban ■ előzetes verziók már óva intettek, hogy a gépezetbe valami homok- ■ került, és az anyag korántsem muzsikál olyan fényesen, mint tette azt X360-on.

A **Lost Planet 360-on** kétségkívül ■ a legszább, legszemkértesebb anyag volt, de látványossága helyenként felül- ■ múlta az akkori császár Gears Of War-t. PS3-on nagyjából ugyanazt a látványt kapjuk vissza, és ha nem mondják előtte

MEGÉLHETÉS A BOLYGÓN

Az **Lost Planet** ■ kevésbé scriptelt játékok közé tartozik, folyamatos, megalkuvást nem tűrő akciójáték, melyben végig a küzdelem dominiál. Küzdes a fagypontra, az emberek ellen, az idegen lények ellen, a VS-ek ellen, küzdes a hova táj el- ■ len, küzdes ■ a létezésért. Küzdes ■ a bolygóért. Igazi hard- ■ core szellemiséget igénylő, küzdőknek való játék ez. Először ki- ■ csiit merev és rideg, telemegléts után azonban már is zletes és azonnal fogyszatható.

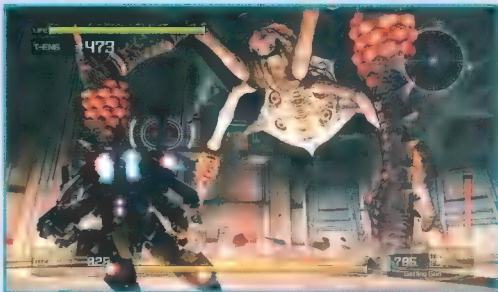


című film egy nevezetes időszékén. A párhuzam nyilván az el- ■ lenfelelő hasonlóságából fakadt, amelyre már mi is korábban fel- ■ figyelünk, mert szó is szó, ezen kis izgága rovarszerszű lé- ■ nyek láttán az ember legszívesebben elküldi magát: csak ■ halott bogár a jó bogár! Ellenben ő azt írta, bugok nem sze- ■ repelnek a játékokban; hát tévedett, ugyanis az egész játékban ■ csak azok vannak! A hálóidei planétait az akridoknak nevezt ■ faj népesíti be, akik ellen ártóg terv készül ■ ■ a törté- ■ netről többet nem fogok mesélni nektek, azért lopotokból fel ■ Doe tavaly januári bemutatóját az X360 verziónál. Ami egy ■ darabig úgy nézett ki, exkluzív maradt, aztán jött a Capcom tan-

nelem, valószínűleg fel sem tűnik, hogy a grafika némileg ve- ■ szített éleltségéből ■ és talán a hókád effektus is valamivel gyengébb lett ■, hisz mindent összevetve az anyag még így is ■ szuperül néz ki. Időnként viszont komoly belosszlások rontá- ■ tok be az összképbe, ami a kutyának nem hiányzott, de tud- ■ játok, hogy van ez: valami kis pluszt bele kellett tenni. A neten ■ mindenestre szép kis összehasonlító képeket lehet találni, ha ■ valakinek kedve van hozzá. Igazi, fanboyoknak való moka és ■ kocogás, lehet merészen ■ szemeket, melyik szikla mennyire ■ tűnik élesnek a távolban. Ugye nem haragszotok, ha nem enél- ■ fog szólni ■ cikk?

Wayne-nél, aki a játék főszereplője a megszártott fegyver- ■ mellet ultra-designat robotokkal (oh bocsnót, VS-ekkel) ■ veszt fel a harcot, a **Lost Planet**ben ugyanis a klasszikus ■ ügyességi, és a mai mechs akciójátékok elegyéről van szó. ■ Na és ott a csáklózás! Mindazonáltal a LP nem egy gyors ■ játék, sőt a hibátlan játszhatóságot alyor épp az akció di- ■ namikatlansága fogja meg. Ahogy a föld belemerg, és ■ Wayne ott áll szemlő-szembe ezekkel ■ óriási dögökkel, ■ az ember szó szerint átérzi a tehetetlenséget. Kéne valami jó ■ kis cumó, amivel egy süllyesparba kerülünk velük. Mondjuk ■ egy VS?





A SZERZŐ FAJTÁI

Két dolog van a Lost Planetben, amit mindig mindenkor érdemes megemlíteni. Egyik a hőpókot bejegyzése, a másik a VS-ek használata. A Lost Planet szerves részlet képe a VS-ekkel való harc. A különbség közöttük leginkább a mozgásukban és fegyvervezérlésben jelenik meg, az egyes típusok még rövid ideig tartó repülésre is képesek. Összesen 5-6 féle lőfegyvert találunk, s legegyszerűbb Nádiorú kezébe s szemelellen állni mondok kinező Dronát (olyan, mintha zártalme-
nét) a fűróképek felszerelt, trónkó alakuló Csalmi-ze. De ott van még a duplagrafusa képes Faze, a hősiklóval átalakuló Exav, vagy s egyik legnagyobb ész monstrum Hardballer. A Négyszélt aktiváló a robotok speccái, egyikkel-másikkal még amúgy Gundam módra korok is röhögthet.

De egyszer eljön a pillanat (viszonylag hamar), amikor már minden pályát lenyomtól, minden férget kiirtottól, de a lelkekben még mindig dúl a háború. Ideje kilépni a nagyok közé. Készen állsz, katoná?

A NETEN 000

[illegible]

Négyfajta játék található a Lost Planetben, ebből ketős klasszikus deatmatchek mintájára zajló Elimination, illetve Team Elimination, utóbbi egyben a legnépszerűbb játékfajta is. Ezekben a cél az ellenfél Battle Gauge értékeinek a lenullázása, ha előbb lefeleik – idő, erőleseményen – csapát nyer, amely jobban áll ez ügyben. Battle Gauge-t növelni az ellenfél megsemmisítésén túl a járművek elköltözésé, és a Data Postok aktiválásával is lehet. A Post Grad főszereplő a játékokban már meglátott Data Postok, az akció pedig a Capture The Flag min-

lájára zajlik, keverve a főjátékban megismert pózna aktiválással, amelyeket itt sokkal tovább tort felhúzni. Ezenkívül még egy érdekes módozat, a Fugitive, ahol egy ember menekül, a többi meg utána. Nem különösebben népszerű játékfajta.

Tizenhat fő ■ maximum létszám, ez mondjuk más viszonylatban már nem nevezhető soknak. A pályák elég nagyok, látszik, hogy ezekre ■ nagyobb meccserek szabtak mindyegiket. A multipályák először nem túl változatos kartársváltásztékák kisebbekben egyre bővül. Kezdetben az idegenek borbéba bújva harcolhatunk ■ PS3 verzió sajátosságai! -, majd ahogy lépésegtünk előre ■ ranglistán, úgy nyílnak meg egyre-másra ■ újabb karakterek és ruhák. A karakterek tehát nem csak kinézet miatt érdekesek, de egyben arról is árulkodnak, hogy az illető hányas szinten jár.

A játék lassú tempóját kicsit ellensúlyozandó ■ lepődj meg, ha körülötted mindenki csákylozódik és bukfenceket hány – az első dolgok egyike, amit nem árt, ha betanulsz. Közelharcban pedig érdemes felvenni ■ guggoló pózt, így kisebb felületet nyúlva az ellenségednek.

A multis játékok hosszabb távon igazán csak egy hibája van, amelyet Martin már említett a korábbi tesztben. A respawn pontok minden pályán ugyanott vannak, így mindig egy adott pontra születel, tekintet nélkül arra, van-e a közelben ellenség. A fegyverek közül most csak kételt emelnék ki: az egyik a Dummy gránát, ami roppant alátomosan, egy életveszélyes bűbáru képen robban, a másik a Disk Granade, mely elhajítja belőle bármilyen tárgyat, nagyon hasznos. A gránátok viszont koldús ötlet egyáltalán robbanhatnak, úgyhogy vigyázzni kell velük. A többi fegyver az alapjelöltek megismert, és abszolút szokásos arzenáljához járul hozzá, melyek mindegyikéhez kulcs háromszor dukál.

PLATE 10. THE GREAT WALL OF CHINA

A multipályák egy része a fűjétekben látható helyszínekből lett kialakítva, ilyen pl. a már demóban is látható Pirate Fortress, vagy a közlenkany, mely talán a legnépszerűbb pályák. Azután ott a Battleground, melyhez a hatodik misszió elejét alakították át, és főként a tövisegyes fegyverekhez ideális. A Training Facility-ben a magas falak és V5-ek jótájszák a fűszerepet, a Radcliffe pedig egy a Hoover-gázhoz hasonló létesítmény, ahol inkább a közhéhar dominál. A Dilapidation nyújtja mind közül talán a leginkább hősökös érzetet, ahogy a leharcolt épületek között hajszáljétek egymást. A pályák – mindegyike a hovács fennsíkban játszódik, vannak teljesen más helyszínek, mint pl. a jétkémező szigetekre bontó lánál 902, vagy az épületekomplexum Train Point, szédsítés kálissal.



A technikai részletekről annyit, hogy laggolás elfogadható mértékben van jelen, ami szintén ■ játék pozitívumai közé írható. Az már kevésbé, hogy egy-egy játék indítószó néha nem győzdről is kellett várni, ami nem a legzserenesebb, ha az ember nem sokkal hosszabb időre ül le gomelni. Általában ■ Ranked meccsek a népszerűek, de semmi pánik, hamar bele lehet rázni a játéka, ami egy-egy játék erenye a Lost Planet műzónák.

BATTLE SYSTEM

[illegible]

POST SCRIPTUM

Igaz, hogy nem robban benne atombomba, nincs benne ezerféle kaszt, és nem halmoz el mindenféle extrával, de nem is kell, mert ez egy vérbeli játék, amely a vele eltöltött idővel jutalmaz.

LOST PLANET

CAPCOM MÁS VERZIÓ: X360	
grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 játékos (2-16 online), 720p,
mentés 5 pb

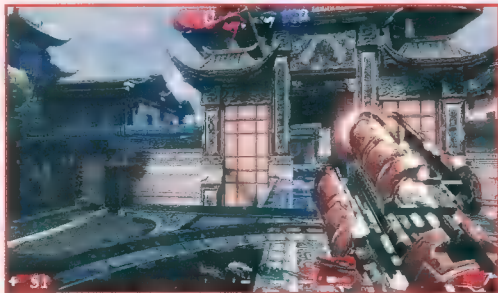
- ✓ mesteri gameplay, isteni multi
- ✗ itt-ott bugos, rövid történetes mód

8 pont

576 konzol « 49

MARTIN BELESZIL!

A föld belsemég, és meg, negyvenhárom méterre is remekkedsz, hogy valaki előbb találj meg ebben a feltárolásban, mint a földed. – igen, pontosan ez a Lost Planet. Nagyon szép game, nagyon szemem! Nádiga Bionic Command-t AKAROK!



Az Unreal egy igazi klasszikus név, egy fogalom. Már 1998 óta az, amikor is a modern FPS-ek egyik legfőbb előfutáraként megborzongatta a PC-s közönséget, ám 1999-ben a készítőik még ennél is tovább mentek, amikor megalkották az Unreal Tournament nevezetű módot, amely 2001-ben a konzolok világába is ellátogott (naná, hogy pontosan emlékszem, hiszen bemutatkozó cikkem volt a DC-s verzió kritikája a Konzolban), és amely

hoz is igyekeznek felhasználni a leleményesebbek – talán nem túlzás, az egyik legkeresettebb és legbiztosabb grafikus motornál a szó. A leírak tükrében pedig kifejezetten öröme ad okot a tény, mely szerint az UT visszatért a III-as jelzéssel, meghozza (egyelőre) a Sony harmas gépezetére (hmm, kis számmisszika)... Hölgyem és Uram, 2008-ban elérkezett az idő, megkezdődik a harmadik Valótlán Bajnokság, amely egyben egy háború kezdete!

A Gears of War felújított grafikus motorja még több pénzt hozzon a konyhára, ami a PS3-tulajdonosok kifejezetten kedvez, hiszen a GoW sajna nem jutott el fekete masinériákra, a motor nyújtotta lehetőségeket azonban látnunk kell, plusz az UT is mindig szívesen látott vendég. Nálam legalábbis biztosan. De visszatérve: különben sem a sztori a lényeg, az agasról le van ejtve, hiszen számunkra a csapatos pusztítás és öldöklés számít csak, amennyiben erről a sorozatról beszélünk.



a mai napig az egyik legkedveltebb netes „egymás elleni” FPS.

Persze nem véletlenül. Az Unreal Tournament mind a pályák felépítésében, mind a fegyverezéssel megalkotásában vezérgyengénység, amennyiben online multiplayer lövöldéről beszélünk. Ugyan volt egy – számomra – kicsit gyengébb Championshíp változata is (Xbox), az eredeti programot jómagam is a legjobbak közt tartom számon. A sorozat egyik nagy erőnye még a Unreal-motor, amelyet sok más játé-

EST VÉLETLEN FELFEDÉSEM...

A távoli jövőben valóban háború dől, ám a pusztító támadás alatt álló emberek rájönnek, hogy a bajnokságok során használt újratervezők ebben a harcban is fontos szerepet játszottak, ezért be is vetik azokat, ám természetesen a szerkesztett együtt a legnagyobb bajnokok is csotszabba állnak, élükön Reper kollégával, hogy jól ellássák az elsoda idegenek baját. Bugyuta a sztori? Kár érdekel... csak némi körítés kellett, hogy

Persze így tűnik, az Epic igyekezett mindent úgy bedolítani, mintha hihetetlen mélységekkel rendelkezne az UT harmas része, ezért aztán egy már-már történetes módra hasonlító kampánymódot is kapunk a brigádtól, amely azonban fontos a járművek és új játékmódok kismérése végett még a profiknak is, akiknek pedig az Unreal nevezetű vicc teljesen új, annak pláne ajándék a Campaign végigjátszása az online henteselés előtt. Jaj, a menüről szót sem ejtettem, pedig a világhálón sokan szidják, mivel nem hozza a megszokott UT-hangulatot, azon-





Oh, azok a boldog szerelmes idők... Két hónapja ugye többedmagammal estem bele a japán **GTSP**-be, ám most már ideje reálisabban nézni a kapcsolatunkat, hiszen megjött a tuningolt EU változata is a csodák csodájának.

Az installálást követően persze ő is ugrik a netre a legújabb update miatt, szóval azt mindenképpen be kell látnunk, hogy birtoklášhoz jó, ha rendelkezünk valamilyen világhálós kapcsolattal. Szervencs a közegetés nem tort sokáig, és bár személy szerint ellene vagyok az ilyen utólagos adólekknak, de kényelmes és mindenképpen a jövő, ha akarjuk, ha nem. A program egyébként az 576 üzelekkben is kapható, akár egymagában, vagy egy 40GB-s géppel csomagolva.

A pénzünkért pedig kapunk egy 71 autót és 5 kitérányú pályát tartalmazó, 16 playeres online lehelölősséggel bíró jótéket. Az előbbi adat viszont csálóka, mivel a garázsbán maximum 146 kocsinak van hely, szóval valószínűleg lesz még pár leléthető anyag. Pláne, hogy az is felváltódott, miszerint a sokat emlegetett törés is bekerülhet imigyen a programba, és a GT5 megjelenése csak valamikor 2009-re esedékes. Így hát elképzelhető, hogy a Konzolban havi rovat lesz a aktuális kiegészítés, és a GT5 alcíme „GTSP + All downloadable content” leszén. No, de addig is lássuk menüpontok szerint, mit dőlünk a bővített európai változat.

TARTALOM

News: Itt olvashatók az aktuális hírek és kiegészítések, érdekes belezés.

GT TV: Alapvetően netes dolog, mivel leléthető videókat találunk a jótékről vagy egyéb motorsportos eseményről. A Háromszöggel törőlni is lehet őket, mert ugye egy HD videó sok helyet foglal (bár a PS3 vicsnesztere szabványos és bármilyenre cserélhető, 23 ezeréti például már 250GB-t kaphatunk, más konzolba ezért a pénztéti egy 200-300 GB-ot adnak).

Online: Egyesek szerint a legjobbabb dolog, szerintem akkor lesz legjobb, ha dedikált (csak erre a célra fenntartott) szervereken fut majd és valahogy kiszírhethetők lesznek a mazsolák. **Elmagarázom.** Online alapvetően kétféle módon kommunikálhatnak a gépek: csillagpontoson (Star type), amikor egy jótékos szolgálja ki az összest (Host), és teljes hálózaton (Full Mesh), amikor mindenki mindenkivel adódot cserél. Mind két rendszernek vannak előnyei és hátrányai, de gondolom az egyértelmű, hogy igen kellemesebb, ha a hostnak éppen a net, mert akkor azt mindenkivel megéri (pláne, ha világ a fickó). Ezért lenne jó olyan bázisszerver, mint pl. a Warhawkban, ahol egyetlen központi csomópontba fut be az összes jótékos kapcsolata. Hogy melyik hálózatot használjuk éppen, azt nem mi döntjük el, de jellemzően a Full Meshnek elég 16 jótékosnál egy 240Kbps-es net, de a csillagpontosnál a hostnak teljesíteni kell felfelé 2.3Mbps-t, lefelé pedig a 440K-s sebességet (ellenek elég a fel 30K, le 150K vonal). Am ez még csak

GRAN TURISMO

THE REAL DRIVING SIMULATOR

5 Prologue



POLYPHONY DIGITAL





az online szórakozás egyik része, mivel ezeken belül egyes esetekben variálni kell a géptípus PPPoE beállításait: nem mindig, hogy milyen a routerünk (ha van), és ettől függően a NAT kapcsolódási típusokat is nekünk kell megválasztanunk. Ezek a Port forwarding opciók versenyeknél nem is beszéljék. Hogy szerencsére nincsenek jónak, és akiknek rendszeresen meg kell adni az egyik online game, az biztosan megtalálja a megfelelő NAT beállítást és nem kell a routerben piszkálni. Ha elakadok, nézzétek meg a Manual menüt, elég jól le vannak írva a dolgok.

Rankings: Itt láthatók a Time Trial és Drift Trial nemzetközi helyezések és idők. Ez valós információt ad vezetési tudásról, mivel az időmérőben nincs mesterséges ostobaság, így pályán, vagy Joe Smith „kamikaze” 6 éves player, mint az online futamok esetén.

Arcade: Ez nem változott a japán kiadás óta lényegesen. Még mindig látványos viszem a 720p és a 1080p felbontás közötti különbség. Amikor csak mentem a jövőképben, a 720p-től a 1080p-ig, bármilyen áron hozzájárul, mint most.

2P Battle: Osztott képernyős verseny, ha van hozzá két kontrollert. Limit, hogy csak a garázsunkban lévő kocsikkal vívhatunk, illetve nem kérhető a Racing Line, szóval tanulj meg a pályát.

Events: Nagyon izgalmas, mert itt C, B és A osztályú versenyeket vehetünk részt, amit a pénzügyi lehetőség a kredit-határ és elősegíti a vezetési tudásunk fejlesztését is. Itt láthatókat az egyik nagy újdonsággal, a Penalty Level-lel! Ez valószínűleg az a cél szolgálja, hogy enyhítsék a netes értékelésben általában „vidémparkidodogmalpalya” illusztrációk között még mindig borzalmas kivételként. Ugyanis ha lemegyünk a pályáról, korlátozunk vagy másik autókra ütközünk, akkor a motorleállításunk addig ideig korlátozva lesz, amíg el nem kerülünk a továbbiakban sebességkorlátozás lesz tapasztalható. Ez alig van is megvan, de ott mindenki lesz... a dolgok. Az ötlet különben nem új keletű, az Enthusiast Professional Racing is büntítpontokat adott anno az ilyenekért. Az eventek teljesítése különben még azért is fontos, mivel az összes megnyerésével elénk tartul a Quick Time lehetőség! Ez beállítási lehetőségek közül nagyobb azok, amiket a Simu-

lation Mode-ban tekergethetünk a régebbi GT-ben verseny előtt, vagyis felfüggesztések meg ilyenek. Érdekes az itt felbontó Performance pontozás, ami alapján könnyű összehasonlítani a különféle kocsik verseny közbeni teljesítményét (erős, de nehéz vs könnyű, de gyengébb). Három beállítási állapottal menethet el autóként, valamint az egyes lehetőségek verseny közbeni előfordulásai, ha a RA funkciót használjuk a gombokhoz. Így meg lehet hívni a menüt, illetve megmondja a bal oldali gombokkal fel/le válogatni közöttük (féker, stabilizátor), a jobbra/balra irányokkal pedig állítani őket.

Garage: Szokásos garázsunk, semmi különös.

Dealership: 30 gyártó választékából mazsolázhatsz, és egy GT Concept műhelyből, jótételezőt várhatod.

ELŐNYÖK

No, ennyi lenne a tényálladék, most jöjjenek a szokásos személyes élmények. A legelső, amit megállapítottam az az, hogy az ütközések kezelése még mindig a GT legelső részében látottakhoz felel meg. Oké, lehet ideológiákat gyártani, hogy kell vagy nem kell, meg is igaz, hogy az autógyártók mostanra egyeztek bele drágaságokat szanostól törölésébe, de akkor is. Nem az a legnagyobb baj, hogy nem deformálódnak a szerkezetek, hanem az, hogy az ütközésekben kénytelen lesznek precíz kezelni, szinte a legújabb programozott fizikával viselkedő az azonnal elvezet minden autóra jellemző tulajdonságait, ha külső erőhatás ér. Rögzített súlytalan papírkörkép válik, és a realizmus legkisebb jele nélkül pattan a falról vagy a másiktól. Ha meg a hűtőjártól tolong odafelé, meg előre, mint egy betonbomba, ahelyett, hogy szépen kitorolna, ahogy illik. Persze, ember nem akar ronszcsépet, és mivel egy ütközés után mehet a boxba jobb esetben, komolyabb kör esetén pedig egyből Race Overi kopo, amíg meg nagyon nézgetné a körzetek és versenyben.

A másik gond az online versenyeknél akad, vagyis inkább az abban résztvevő emberekkel. Véleményem szerint nem kellene minden versenyre beengedni boldog-boldoglat, hanem legalább az időeredményeik alapján kéne valamit szortírozni. Vagy jó lenne legalább egy Friend List alapú válogatás, mert az Petyus nevű PS testvérünk említette egy fórumon, hogy az FPS-1 játékos kigyűjtötték meg a fent vázolt hibákat, és az online versenyeken nem lehet komoly netes verseny részt venni. Személy szerint nekem is volt pár furcsa élményem, amikor az előttem lévő figura úgy kacsázott, mint ha most vezesse előttem először autót a GT-ben, majd kényszerből okozta jutottam a 3. helyről a 9-re.

A harmadik javításra szoruló dolog a gépi vezetők intelligenciája, mely adott esetben inkább olyan, mint pár betanított cipővezető vezetés a kocsikban. Nem csak a általános tesztelés hiányzik, ahol az ember megáll egy hosszú egyenes végén, hanem verseny közben is nem jöttek meg leírások az útról. Amúgy, mert van, hogy teljesen intelligens az autómata fizikák, azán mikor, amikor elkezd reménykedni, egy másik

egyből kiábrándítja a dodgmezéssel. A mesterséges intelligenciák algoritmikus felépítésébe most nem menjünk bele, de a lényeg az, hogy ennél jobbat láthatunk például a Nascar EA játékokban PS2-n, és egyszerűen a GT sorozat hírneve ekkora lyukakat már nem engedhet meg magának.

Hiba az autógyártók szerint a csodálatos fizika és autóvezetési élmény, ha nem érünk vele szembe, maximum Time meg Drift Trialban élvezkedhetünk, hiszen verseny közben a játékos élményindexe nagyságrendekkel zuhan a fent említett okok miatt. És oké, hogy fél év egy autót lemodellezni, ami meg is látszik a még mindig csúsz grafikaiban, de a GT-nek most már lépnie kell az egyéb dolgok javításában is. Mert egy jó kormányon még mindig ez a játék adja a legjobban viszem az adott kocsi viselkedését, persze realizmusát állított fizika mellett. Sajnos az apróbb grafikai hibák megmaradtak, például a Daytona pályán szaggatott oszlopok szakadozása a távolban, meg az Eiger Nordwandon tapasztalható röntgatos képtörés a gyors kanyarokban. Persze tény, hogy a játékok 1080p felbontásban kell tudnia azt, amit más autók 720p-ben is alig bírnak, és nagyon reménykedem abban, hogy a távoli jövőben már egy 9+ pontos GT5 tesztet foglalkoztatni.

Dzsón Turismo

GRAN TURISMO 5 PROLOGUE

MÁS VERZIÓ:	SONY
grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szervezettség:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1-2 játékos (2-16 online), 720p/1080p,

✓ professzionális szintű autoközlekedés és grafika
X versenyeken néha kiábrándító a netes elcsúszások, az ütközések kezelése és az az miatt

8 pont



ÉS TÖRTÉNT VALA

A legutóbb ember, amikor meghallja a Nintendo szót, rögtön a piros pipkás Marióra, vagy a zöld ruhás elf kutyákra, avagy a Legend of Zelda sorozat hősére, Linkre asszociál. Pedig a cégnek van egy másik igen erős, régóta futó sorozata ezek mellett, és az nem más, mint a Fire Emblem. Igén, a lapjában a „sárgaközvetítő” Famicomon először 17 évvel ezelőtt megjelent, nagy múltú, legendás, a világ egyik első (ha nem vesszük figyelembe a jötték jöttéig Intelligent System iker-sorozatait, a két évvel korábban megjelent Famicom Wars-1, melyet Advance Wars néven ismerhettek) körökre osztott SRPG sorozatról beszélünk. Itt indul mind. Ez az alfa. Itt fektették le az ilyen típusú játékok alapjait, és itt keverték először a stra-

A game a Gamecube-on megjelent Fire Emblem: Path of Radiance direkt folytatása. A történet ismét Tellius kontinens földjén játszódik. A korábban megismert két faj ismét visszatér, az az újra találkozhattunk a laguz és beorc népekkel. A beorcok az emberekhez hasonló lények, míg a laguzok olyan félémberek, felállat teremtmények. Az II történetüket és harukat ismerhetjük meg a korábbi részből. Három év tel el azóta, hogy a Criméria királyság hősei – egyike nevű fiatal ház vezényletével – legyőzték a Daein királyságot, és megbuktatták az örült Ashnard királyt. Sajnos a béke utáni helyzet nem olyan lett, amilyet elvárt volna a hős brácsa. Daein darabokra hullt, Criméria királyság vezetői korrupciós szektárok lettek, nyomorba döntötték és feler-

héz megfogalmazni, de ez nem a Final Fantasy óta nagy népszerűségnek örvendő Tactica mechanizmust használja. Ez teljesen más, és valami igazán kellemes mechanizmus, egy igazi kuriozum. A Radiant Dawn egy igen összetett játék, látszik rajta, hogy alapos munka, a programozók rendkívül alaposan dolgoztak ki mindenit. Éppen ezért, lássuk, hogy hogyan is zajlik a küzdelem, hisz az anyag 50%-át a harcra, 35%-át a történetnek, és körülbelül 15%-át a fejlesztésekké és a vásárlásokkal fogjuk eltölteni.

A FERD játékmenelele igen egyszerű. A sztori fejezetekre oszlik, mindegyik egy csatával. Ha jól számolom, akkor 33+ fejezet van, ami több, mint az előzőben. Aki ismeri a sorozatot, az tudja, ez mit jelent. A harcok egyáltalán nem könnyűek, sőt már normál fokozaton is halálra szívatják a szívszen edződött játékos kö-



tégjai és a japán fantasy RPG vonalat – szóval ezért is beszélhet ilyen elragadtatva róla.

Majdnem minden Nintendo gépet megjárt már a széria. Volt már NES-en, Super Nintendo (Thracia 776 címmel 1999-ben [1] jött a legutolsó SNES rész, akkor, amikor már a PlayStation 2 is a horizonton volt), Gameboy Advance-on 2 epizóddal jelentkezett (az első angol nyelvű megjelenés, a sorozat hatodik felvonásával), a Blazing Sworddel – kedvenc rész nálam mindmáig) és most a 10. epizóddal, már Wii-n is. Itt kell megemlítenem, hogy a első rész remake változata hamarosan érkezik a cég dual-képernyős kézikonzoljára is. (Igen, várjuk, akármi-lyen erős a DS SRPG felhozatala.)

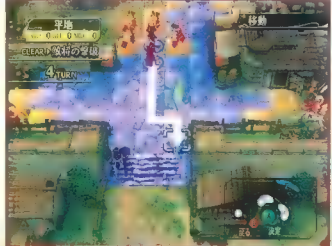
A Wii eddig vegéltél a hasonszerű játékok terén, szóval itt volt az ideje, hogy a cég alkalmozza a kalapját a saját fejlesztési iker-sorozatát. Mi RPG-fanok ennek feleltünk öröklünk. Lassuk hozzá-e a megszokott elvárt kvalitást? a kisiklé?

lembe kergettek a megszólalt népet. Egyetlen egy remény maradt, az pedig nem más, mint a Daein függetlenségéért harcoló maroknyi csapat, a Hajnalbrigád (Dawn Brigade) hősei – érdekesség, hogy most azoknak az oldalán állunk, akik a ellenségek voltak a korábbi részből. A csapat ellen a főhős egy papné, a szörke hajú látnok/gyógyító Micaiah, és a korábbi háború veretén harcosa, Sothe a tolvaj áll. Kutatjuk a szövetségességeket: nem árulok el nagy titkot, igen nagy sikerrel, többek között a laguz faj is melléjük áll majd. Az a függetlenségi háborújukat élvezhetjük végig a rendkívül izgalmas, igazán jól kidolgozott és hosszú sztori (minimum 70-80 óra) mellett.

JÁTÉKMELET/HARCOK

Mint korábban említettük, a game fektette le az ilyen stílusú játékok alapjait, mégis fektette bármely a kategóriájában. Ne-

zőséget is. Hogy kicsit jobban körbeírom. Az ember görnyedni hál, vért izgatja, kimeresztett szemekkel, ezerral tápolja a karaktereket. Már nyolcadik alkalommal kezdi a 3 órás, majd 100 egységből álló csatározást, de a legvégén csak mindig elhullik. Az unkomikon csúszló ledényz elhibázza a 95%-ban biztos találatot, és természetesen az a Antikrisztus, a nyilpuskát használó gyalgosok 1 lövéssel kivégezik őket. Legye nem kell mondanom, hogy aki egyszer meghal, az soha többé nem éleszthető vissza (főhős esetén ráigott Game Over), szóval di-hősen, néha-néha némi idegnyugtató beszédese után, de mégis újra és szüntelen nekifut az játéknak, mert van valami megmagyarázhatatlan varázsa az egésznek, ami nem hagy nyugvást benne, és sulykolja a folytatást. Hajlítja az izgalmas harc, ami óriási kihívás, mindemellett egy új sít, egy új nevet a hősszel, szinte az a világunkban áll, látni akarja a végfejeletet, attl akar lenni Daein függetlenné válásánál. Mindig érzi, hogy hal hibázt, hol



DEATH NOISE

デスノート

16

[illegible]

A másik éned



www.animaxtv.hu

kalend

SCI-FI

humor

eromantika



idő kontinuum. Akadoköz, pedig istenverte pocskát látvány. Képzeld el a PS1-es első Ridge Racert (ne a Type 4-et, az túl szép ehhez képest). Megvan? Kb. olyan, csak nem annyira stílusos a megjelenítés. Pirexles, színtelen, kopár, jellegetlen – mint egy „korhelydózs” DS-es autós game-jától. Jó, ha már tesztelni kapom és azzal az érzéssel, ne vágyom földhöz a game-el és ne ugrólkaj rajta a fejlesztők felmenőit emlegetve – győzködtem magamat.

Visszamezíszkedve a géphez, fél szemmel a képernyőt nézve, kontrollor újra a kézben tartva, most már lényegesen vereszek. A rajt után szerencsére már jobb a körülmények, bár még így is okozdik néha. Itt megismerésre kerül az irányításnak nevezett valami is, de ekkor már kezdem összeesküvés elmélete gyanakodni. A Wii-telez, mint megannyi hárszörű játéknál megszoktuk, két kézben oldalt hirtelen kell fogunk, mint egy „kormány”, a dőltögetve használjuk. Ezt már több játéknál is jól megoldották, itt nem sikerült. Az autó túl gyorsan reagál az apró mozdulatokra, lehetetlenlévé téve a pontos irányítást. Nem elég, hogy ronda, de még a irányítás miatt is idegesít. „Ennél tovább úgyisncsen” gondoltam naivan. De van. Ha valószínű a győre a kezdetén, akkor rókát be a játék zenei anyagát. Műki, ami kb. olyan 10 másodpercenkénti társulási szövegakkal áll, származó, ’90-es évek eleji gaggy techno. Ehhez párosulnak a hanghatások. Többször kipróbáltam, hogy mikor akarnak ezek hallatszan? A tőrtáshang kb. olyan, mint ami a mikrohallomást sültől jön, amikor kukorított patogatnak, amin rajthajogtak az olulók. A motorhang inkább valami monoton zaj, ami nem változik, még álló helyzetben sem. Am, ami még ezen túl is a ősz hajszálak kikakulásiához vezet, az a fékcsikorgás, ami szüntelen szól, még ha senki sincsen a közelben, és te sem használod a féket, még akkor is... ilyen létezik!

Lássuk magát a játékot is az „audiovizuális mámorán” túl. A game 12 pályán történő FÉKTELEN szárguldtól indul, és ezt tessék szó szerint érteni. A pályán olyan akadályok vannak, mint betonfal, chicagói vasúti oszlop, hidapillérek... vagy csak egy csaldó!?! Semmi probléma, mivel belejűk szölvő az autó sebessége nem lankad, csak a objektumok hullanak darabokra (ha hiányozna a „fékezés” hangja, ne csüggedj, mint korábban említettem, aktív végjél). A program másik érdekessége a pályafelépítés. A normál utóból egyszer csak átvál egy 4 sávos vasúti sínpályává például! Ez még elfogadható, elvégre egy arcade játéknál van szó, de amikor a vonatoknál túl normál közlekedési eszközök is ugyanúgy haladnak ott... elfogott a sír-röhögőgárcs. Amik motiválhatnak a játék kipróbálásában, azok az újonnan elért társulási pályák, hűvös csuccok, és a megnyertárasor ismét. Amik (vagy inkább akik) engem segítettek a cirko fél órába bejártóság végigvételében, azok a versenyeik előt bejutókazó lelege lányok voltak. Valami izgalmas záró videó vártam, ahol a csinos bábik gratulálnak, erre kapom egy búcsúüzenetet, „köszönjük”, és „gratulálunk” feliratot. Nem tudom, hogy kinek készült a játék, nem tudom, hogy ki



veszi meg, de én speciel nem tenném. Ha valaki rosszakaró (hogy nem kell utólnod), akkor talán ajándékba adva még hasznos lehet. Nem azt mondom, hogy ez a legrosszabb autó játék, de az biztos, hogy előkelő helyen szerepel a citromdíjak kategóriájában.

A legrosszabb, legrosszabb játék a Wii felhasználóban. Gyűjteknek, mint a világ legrosszabb Wii játéka, kötelező „disztörty”. Játékra nem alkalmas.

Kenny

CRUIS'N

MIDWAY
HÁRS VESZŐS JELKÖLŐK HANGS

grafika:	síralmas
játszhatóság:	síralmas
vezet./hang:	síralmas
hangulat:	síralmas

1-2 játékos, 480p, 16:9

✓ megfektessék a szerkesztőség címére várjuk
X nincs elég hely arra, hogy ezt ide felcseréljem

1 pont



NÁLUNK VEDD MEG




**MINDENKI ÁRAT EMEL?
MI CSÖKKENTJÜK
A KONZOLÉT!**



**2008 januárjától 200 forinttal
olcsóbban juthatsz az 576
Konzolhoz, hazánk egyetlen
multiplatform konzolos
lapjához, ha azt
az 576 KByte bármely
üzletében vásárolod meg!**

NÁLUNK OLCSÓBB

576 KONZOL. A MEGSZÁLLOTT JÁTEKOSOK MAGAZINJA.



**Kiszolgált
vagy
kiszolgáltattott?**

Te döntesz, melyik szeretnél lenni!

Engedd, hogy az Invitel kiszolgáljon Téged!

- szélessávú internet próbahónappal
- fél évig fél áron, már 1.645 Ft-tól
- teljes körű kiszolgálás, rejtett költségek nélkül

Rendeld meg az 576 KByte üzletében!

A tájékoztatás nem teljes körű, aktuális akciós ajánlatunkról bővebb információt a www.invitel.hu honlapon vagy a 1288-as telefonszámon kaphatsz.

invitel



A „Mi lett volna, ha...” kérdéskört bizonyára már sokan feltették magokolnak, hiszen a döntéseink kimenetele nagyjában megváltoztatja a következményeket és annak hatását. Feltehetem a Spark Unlimited is határozottan célul szabták magának a kérdést, amikor a Codemasters fejlesztéseire egy alternatív jövőképet felvázolt akciójáték fejlesztésébe fogott. A terrorizmus elleni elcsépelelt harcra, vagy a világháborúk végletekig ismert forgatókönyvét sutba dobva inkább a képzelőerőjükre hagyatkoztak, amit a **Turning Point: Fall of Liberty** című utópisztikus műben győrték össze. Vajon is egy újabb kutyavájt, vagy igazi recepfordalomnak lehetünk tanúi?

Vajon „Mi lett volna, ha 1931-ben az a bizonyos” yorhi sörge kockás taxi a valós eseményekkel ellentétben mégis halálra gázolja Winston Churchill? Másképp alakul a világháború sorsa? A Spark szerint minden bizonnyal. Ők ugyanis ezt az alapítéleti vették alapul, amelyből aztán következtetések egész sorát vonták le. Később ugyanis kiderült, hogy a brit miniszterelnök halálát szándékos céllal követték el, hogy Nagy-Britannia meggyengülésével alaposan összekutyulják a nemzetek feletti átvilágítás együttműködés szent célját a németek ellen. A felborult erőviszonyok a csatákot eredményezték a megdőltek, amelyek határára 1945-re Európa egésze német megszállás alá került, így az amerikaiak is elbuknak Normandiánál. Újabb szék a harmadik birodalom kialakulása elleni offenzíva reményének korszakába: SS feje koncentrált támadásainak köszönhetően 1951. december 7-én elfoglalja az USA-beli Washington DC-t, majd később a teljes ország területét. Ugyanakkor a harmadik birodalom feloldásával szemben, így rövidesen a new yorki Szabadság szobor és a Fehér háza is a harmadik birodalom moitívumai feloldásával felszámolások díszelnek. A szomorú sorsú nemzet már csak a titokban szerveződött ellenállásokkal bírhat, amelyek sorában a szétzilált katonai egységek tagjai mellett a hétköznapi emberek is felsorakoznak.

A TP egy, az utóbbi osztályt képviselő figura képeben kívánja elmesélni az eseményeket, amilyen hétköznapi stílusban. Dan Carson tisztviselő igers szakember, végzettségét tekintve építőmunkás tituluson rakogja az a megszagszeget az egyik építő new yorki felhőkarcoló szakidai emeletén. Egyik pillanatban még a gyönyörű naposfényt figyelle, a másikon pedig már menekülni kényserül a vészt Spitfire vadászgépek, Zeppelin léghajók és az edzőjérmé Wermacht katona kósakója elől. Történetünk akkor veszi kezdetét, mikor az egyik becsapódó bomba épít a vasszerkezet egyik alap tartógerendáját találja el, így az elől elbontatelnak rögtvet az életben történő lejtésük tekintetű. A katasztrófa előlét után jön a ridet valóság a romos épületek és terek, illetve a német puskaropogás ráadásán az embert arra, hogy bizony azonnal fedezéket kell találni. A város nem járható be teljes egészében (később azonban Manhattanban, és Londonban is ellátogathatunk a sztorinak köszönhetően), de — is lenne értelme, hisz a menekülés a cél, nem pedig rokonaink felkutatása és kimentése. Mivel a játék a

világháború idején, épp a nagy new yorki építkezések közben játszódik, így kevés a nyílt terep, az épületek emiatt pedig egymásra és az útszéle zuhanhat a robbanások során. A Turning Pointban a Wermacht és SS tisztjeit való csatározás ezérl elsősorban romos épületekre, elhagyott padlószakra, aluljárókra, szűk utcákra és sikátorokra szorítkozik.

Hűsünk, miután lezáradódik a felhőkarcolórol, egybél feyvert ragad, és... hoppi! Álljunk csak meg egy kicsit! In medias res, előjáték nélkül? A hős Mr. Carson kifutja magát alig várja, hogy Rambo módjára adóporköljön a németeknek, miután a máltras vödört egyből MP50-es gépkarabélyra cseréli? Ravasz... kár, hogy egy ilyen esemény általánból valósgos párikram lenne úrrá a városban, de ebből az átlag polgar semmit sem tapasztal: nincs riasztó sikongatás, fel-aló futkórás, és ajzavészés: csak haladnak szépen előre a poros kis utcák, és némán bámuljuk az egymással vígan cseverésző, a tranzsnak nyomát sem láttató helybéli ábrázolat. Segíteni ugyan senki sem hajlandó nekünk, de néhány perc múlva már — sem fogunk meglepődni, ha a megnaradt katonai egységek minket, helyi civileket küldenek ki robbantgatni az ellen-ség járműveit, vagy leszerelni az éppen földet érő náci ejtőernyősöket. A sűrű vadászgépek kellelte mámor ugyanis hamar elűnik a süllyesztőben, szerencsére azonban itt-ott akad érdekes és ötletes feladat is, amely kicsit feldobja a hangulatot. Ilyen pl. az éjszakai sötét sikátorokban való eljutás A-ból B-be, ahol a megszólalt csapatok szinte mindent feléjeztelt át tartanak, ezzel nehezítve a lapokodás művészetét. Ha zseb-lámpás órk mellett elhaladva felfokunk egy-egy kukát, vagy véletlenül kilövínk egy ablaküveget, bizony komolyan fenyegetéssel kell szembenéznünk.

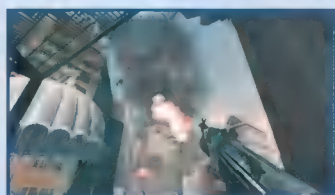
A közelharcra egyébként nem lehet pontos: a pojkizént hozsalható célpontok, a relatíve magas fokú interakció a környezettel, illetve a nagy szórás, egyébként gyökér kiserleti státuszban lévő, különböző súlycsoportha sorolt német fegyverek ellen a GOW AI kódjával szaladgáló ellenfeleket vett be a program (azok minden pozitívumával együtt). Azonban ezek együttese — menti meg a TP-t a gyenge teljesítménytől: UE3 motorál talán még soha nem láttunk ennyire szegényes és életlen környezetet, és a történet alakulása is ordít a hiányosságok! Az apró részletek egyáltalán — állnak össze, és az NPC karakterekkel folytatott interakció is nevetésges. A hangulat emiatt az esetek többségében súlyos elapadosást szenved, halott a hitleri Amerika vizója nem okármilyen öblözletű jelenhetett volna a fejlesztők számára. A multiplayer lite említésre nem méltó, így az 5-6 óra által végigszaladható labda bizony nagyon nem éri el a bizonyos lécel. Ennek fényében a TP inkább tönik kelles újcsa kutyavájt, mint jól átgondolt nívós produktnak. Kár érte, sokkal többet vártunk tőle.

Stinger
stinger@576.hu



MARTIN BELESZÓL!

Kifejezetten érdekes akciójáték — immár nagyjában, mint világháborús helyszín —, annyien szöve szeszszegény környezetben. Veszett sok FPS van a piacon: azt féltve csak akkor vidd meg, ha egyáltalán esztétikán megcsalást vagy



TURNING POINT: FALL OF LIBERTY

CODEMARTERS
HÁO VERZÓ KÍD

grafika: közepes
játékosdőség: közepes
szavatosság: sírlemes
zene / hang: elmegy
hangulat: elmegy

1 játékos (2-7 online), dd 5.1.
16:9, 720p/1080i, xbox live

✓ alternatív amerikai jódképi
X lógazott háborús kivitelben

4.5 pont



TÁVOLSÁGTARTÁS

Pörög az érme. Az egyik oldalán ■ fejj: az Agy, ■ Ready at Dawn, a tehetséges arcokból verbuválódott fejlesztőcsapat, a Blizzard és a Naughty Dog szakadárjainak 2003-ban alapított cége. A másikon ■ írás: a referenciámunkák villámgyors végiglapozását követően világossá válik, hogy már ismert, befutott címek felupirozásában jeleskednek. A PSP-s Daxter világrajövetelén kívül a most élveboncolt mítosz-művészettel, valamint az Okami éppen készülő Wii-portját tudják felmutatni.

Ismét felrepül ■ apró. Az egyik oldalán (fej) a Sony villan meg, mint a kézikonzoljának minél nagyobb népszerűséget óhajló világceg – a másikon (immár írásként) ismét a Ready at Dawn csattan az asztalon. A szándék, ■ megbízás és a referencia együttállása tehetséges munkásemberek sejtet, és gyümölcsöző együttműködést mindkét fél részéről.

Utolsó dobás. Egyik oldalán a sárga, licenelt játékok, csapnivaló minőséggel, markukba röhögő fejlesztőkkel, akik nagy pénzt kaszálnak a trógermunkáért – a másikon ■ kiadó, aki mindezzel nem igazán foglalkozik, hiszen a név eladja ■ terméket, legyen az bármilyen falhoz vágó való is.

„Mit szeretnék ezek a srácok?” – merül fel a gondolat. A névválasztás és a pedigre örülkedhet erről – ■ fejlesztők régi dicsősége a kiváltsággal talán adozott az éji homályban, eddigi munkásságuk pedig kilátástör lehetett. Kapaszkodó, útkeresés, biztos alapon nyugvó bizonyítási vágy. Vároközös, alkonyattól pirkodóig – amire, ugye, aki készen állnak.

Kamolyán vették a feladatot. Biztatók voltak ■ saját fejlesztői engine-ről napvilágra kerülő információk (folyamatosan kilincseltek a Sonynál a PSP lékezett habzású 222 MHz-es ára-

jának felhúzósa ügyében – végül egy firmware-frissítés lehetővé tette a 333 MHz-es ólomhatár elérését), csúcsműködési alapanyagból lehetett dolgozni. Csak ■ kutyaszórtásnak kellett jöni sikerülnie.

TESTKÖZEL

Kedves, önbizalom-erősítő gesztusként az Easy nehézségi szint is büszkén feszít, mint „Mortal”. Hídegen hagy – ■ Normal választom. Ez mutatja meg ■ fog felérni, a fejlesztők szerinti szándékot, az alapvető elképzelést. Még mindig hideg fejjel, számítással, cseppnyi gyanakvással tartom a PSP-t – ezek ■ bizonyítás előtti pillanatok. Most mutatni kell.

Jézusom!

Attika partjai. A görög-perzsa háborúk. Igazi várostrom, arditózással, fegyvercsörgéssel. A tengeren evezős gályákra szerelt katapultok okádják a tüzes lövedékeket. Egy erődt telején várak a vérontásra. Kisebb csapat kapaszodik fel a létrán és roharnak felém. Két csapás után egy felvilámló kis tükrablak figyelmeztet ■ mikéntekre és a hógonyokra. [Kis szójutás – hagyjál békén, majd magamtól, jő?] A konfrontáció 8:0-ás végeredménnyel, kifordult belekkel, fröcskölő vérről és leesett állal végződik. (Ez én voltam.) Döbbenet. Az első benyomás: ez valami vesztettül jött néz ki – megköcskötöttem, a leglehengeresebb handheld akciójátékot, amit valaha láttam. A PSP-es God of War színvonalát ugyan nem ér el, de alulról ismételt kapargálga. [Kontrasztok legyen elég annyi, hogy ■ Devil May Cry-1 rohogva megyen.]

Kézeltébe veszem a katapultot, kilövék egy hajót – őrásiak a távolságok, semmi ködösítés, bulítás, minden ■ utolsó szögig kidolgozott. A golyó recsenve sülyed, mások viszonzózzak a tüzet, egy találat kirabbanja az erőd tetejét. Ugrás a lyukba,

lent ■ vörvédek folytatnak elkecseregett küzdelmet ■ (viszonylagos) toleránciával. Most mind meg fogok dögleni. A riktális a hazákat is érzékenyen érinti – mit csináljak, ■ egy gore történelemőrá, nem precízis céllovész, bocs, picit melléltém...

A kupához rohanok, amit ki se kell nyitnom – egy felbúzló küklapsz fogpiszkolóként forgatott falórólvelel megspórolja a kopogtatást. Készülne egyonyomni, ellenszégülök – Hm, máris beadunk egy boss-t? Emeljük a tételeket? Veszítjük a szemfényt?

Hátraesem. Egy leírhatatlan fereg, egy sárkánygyík (basilisk) tűnik fel egy villanás alatt – mint egy Grimm fiúr rémdalma – és megspórolja ■ küzdelmet, lenyeli a küklapszot keresztben. Igen, ■ már biztos: a srácok kapzárzatotok.

De a rohadt életbe, nagyon jól csináljátok.

Koszorabolok, vetődöm a lángcsóvák elöl jobbra-balra, közben fejben pipálgatok; a szokásos játékmenet, ■ kiforrott kombó-rendszer és ■ pattemeken alapuló bossfight mind a helyükön vannak. Akárcsak az upgrade/gyógyítás mikéntje... ■ még mindig a Streets of Rage / Fighting Force / Devil May Cry vonal, csak ógörög környezetben, keményen, naturalizálva. Frank Miller 300-a, kevesebb póttással, több színnel. Az értesel, megfelelő helyeken használt QTE-elemek szintén teret kapnak – mindjárt ■ basilisk elzavarások kapz belőle izellit.

Minden kézzel áll, a benne tartott pengére is hánynék valakit. Kirohanok az épületből, ■ tengerhez jutok. Izso lövedékek durranak ■ homokon, egy irdatlan falóról kost lokok ■ becsapódó találatok között. Ez ostrom. Ez háború. Ez igen.

TÜZFORRÓ

A rosszmozú, sokszori pófora ejtés miatt sokat zsűrölődő kritikust a kákon csomót kereső (vagy éppen rákötő) paranoid hozzáállása nem hagyja nyugodni.

GOD OF WAR

CHAINS OF OLYMPUS





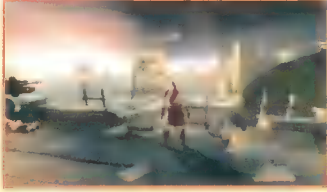
De minden tökéletes.

A maratoni csata, a küzdelem az alvilág révészével, Charonnal. A mitológia sötét borzalmainak ocsmányi hadai. Az íjszék, a kardforgatás. Mindegyikük olyan más-más taktika, mindezek egybefűzése, kitapasztalása, kombinálása.

(Koreografált áldoklás. Pallások kórtáncra. Vár fröccsen a falra.) A senki földjének lerombolt városai, az ott taposott törmelék aprólékos kidolgozása. Ezek nem díszletek – világ. A Styx kavargó vörös áramlatai. A nap ragyogó fénye, a sötét árnyakat lánctalóval fátylakkal patogó aljcsépek. A méretarányokkal való játszadozás. A gigantikus szobrok, melyek vállán a tagbaszakadt harcos hangyáként balfadozik.

szóráls monotonitását kivévean oldja a logikai feladványok beépítése. Ha marogni lehet valamit, a save-pontok elhelyezése – sokszor kétszorként befelfutunk, máshol, szükség esetén, egy-egy nagyobb összecsapás előtt, ahol nagyon lényeg, pont nincs – és a kezelés; bár minden simukéony és minden a megszokott helyről köszön vissza, a kombók pontos egy-másba fűzése, a mágiák dinamikus használata rutint és kímélet kíván.

A kellemes játszhatóság bejossa esetenként összeakad a fix kameranézet – ez utóbbinak köszönhetően ugyan a virtuális operátor páratlan beállításokkal szongit, és a perspektívák jól érzékeltek a játék monumentálisitát, de pont a betonozott



A szívét tépően szomorú, andalító, vagy éppen harcba hívó, felküzde zene. Angyalkúrok, gyözenekar. Legyen dráma, diadalnőp, csata vagy szomorúság – mindegy, mindig kifogóstan.

Bolygóság a víz alatt. A pokol körözött lelkei. A festői pompával ábrázolt kénköves pokol és az alvilág bronz fényben tűnődő zöld mezeje. Szellemek és élőlények, élőhalkak és feltáisenek. Kis porszemek és világot cipelő óriás.

TÖKÖNRŰGÁS

Hazugság. Tudtam előre – előzetesen elcsépett játékos-velemények és a szakpátló tisztelt képviselőinek finom morgolódása előírta, hogy hol van az átvérés. A tévelyk csak rövid ideig tartható fent – a Chains of Olympus pedig hamar a láb alá hull, mindent odaadva, mindent megmutatva.

A kritikások ugyanakkor egységesen magas pontszámom díjazták Kratos legújabb inkarnációját – a God of War kilátte a Metacritic letejtéről az eddigi csúcsértékre: 8,5 pont. Válohal igen. A Chains of Olympus páratlan minőségű akciójáték; amit tud, azt jól tudja. Évezetes a darálás, jól átgondolt a karakterfejlesztés rendszere, remek a pályadizájn, a backtrack pedig elhanyagolható mennyiségű. Nagy adag tömény áldoklás némi kellemes ogymozgatásba csomagolva, pont ott és pont annyi, amennyire épp szükség van – a mé-

nyálva miatt fordul elő, hogy néha pont nem látjuk, hogy kit is támadunk. Ez a leginkább a végűs csata, a Persephone-boss-fight alatt tudja megkeseríteni a mágyú édes életét: nem látod, merre áll a bosszorkány, hibba taposnád a beltét, és mivel fűrge – szentem, gyakran már csak a kivételzett támadásával szembeesülsz. Kápieller török szét a mellkasodon, öngyenge letámad, te pedig kétségbeesetten oldalazol és próbalsz kitérni...

A neklár, bármilyen finom is, nem nyomja el teljesen a keserű szájait; a különböző források háromtól öt óráig terjedő játékidőről szólnak. Az én történetem egy koraszett kezdett, a kellemesen elnyújtott vascora holtidejeit, a PSP-fürdőkhöz csipelését és egy kézbeiktakott esti filmet foglalt magába – majd később a felismerést, hogy hajnolni három óra van, én pedig nem is gondoltam rá, hogy letegyem a kis fedelét. Várász. A jó játékok ismérve. Nem foglalkozol a múlt idővel, mert adja magát, erőltetés és kérés nélkül. Felcsigáz, önmagában kíváncsú, kíváncsivá tesz: mi jön ezután?

A pótlánvágás másnap este – amikor eltérül és tisztába kerül az vele: ennyi volt, semmi több. Négy óra a gyönyörűségek, a katarikus küzdelem, a nagybetűs Csúcsművészet birodalmában, világos és kivilágos, emberek és istenek között. Négy óra, ami pótlánvágás a korábbi epizódokhoz képest, a „rokon” Devil May Cry-ához képest viszont bőven jó. Négy óra korszakalkatás, aminek háttérzenéjezenzer forintot és üvöltést, amiért csak ennyit kaptál. Vagy azért, mert ilyet még nem kaptál.

Ez a Chains of Olympus: a mit és a mennyit árjolt, feszült életté, melynek során a teremtet világ letelemző állapott. Nem ad extrákat, nincs olyan bonus content (a régebbi uniformakon kívül), ami újabb végjátékszára szolgál. Sokan pont ezért – is történik majd vele, hanem kirügűg, mint a luxusprostit az ágyból, egyetlen éjszaka után. Igen, a God of War tulajdonképpen egy dögös utóalány, nem forrá szerelem – de annak hibáiban. A magam részéről biztos felírtam még pórször. Nem azért, mert várak tőle bármi más, mint amit egyébként, előre nyújtott – elég lesz pont az, csak önmagadért, csak még egyszer ugyanazért.



GOD OF WAR: CHAINS OF OLYMPUS

grafika:	kiváló
játéshatóság:	jó
szervezettség:	elmegy
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1 játékos
mentés (400 kb)

✓ csábító színdarabok
X befolyásoló színdarabok

B pont

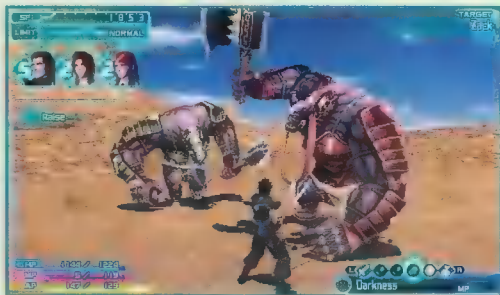
Tyler



*Estuans interius
iro vehementi
in amaritudine
loquor mee menti:
factus de materia,
cinis elementi
similis sum folio,
de quo ludunt venti.*

(Carl Orff: Carmina Burana – 12. Estuans interius)

Nehéz dolog ■ elfoglaltság, egyes esetekben képtelen követelmény. Aki évek óta olvassa magazinunkat és vala-



Az FFVII sztorija annyira komplex, hogy lehetőséget ad újabb és újabb történetek elmesélésére, melyek elvárják ■ elvárhatlan szöveket. Az egyik legizgalmasabb kérdés, mely nyitva maradt az FFVII történetében, Zack és Cloud megismerkedésének körülményei, barátságuk alakulása és viszonyuk Sephiroth-hoz. Az alkotók megérették a potenciált ebben a sztoriban, hisz az FFVII mitológia egy olyan momentumról van szó, mely meghatározó jelentőséggel bír. Az Square akció-RPG-je a Crisis Core: FFVII ezt a szöveget akarja felfüggyeltetni. Ennek kapcsán egy nagyon fontos dolgot szövegeznünk le ■ cikk elején. Ezt a tesztet képtelenség spoiler nélkül megírni, így ha valaki nem játszottá végig legalább egyszer az anyagot, és nem ismeri a részleteket (vagy nem játszott az FFVII-tel), az la-

másodosztályú SOLDIER, Zack. A játék során végigkövethetjük Zack útját egészen ■ végkifejlig, azaz az FFVII kezdétéig. Izgalmasan hangzik és valóban az, de veszélyeket is rejt. Hogy ezt megértjük, szövegeznünk le egy ténylet. Egy már kész és komplex történelhez sokkal nehezebb feladat előzményt írni, mint folytatást. Utóbbi esetben nagyobb tér áll az író rendelkezésére, szabadabban számolhat a fantáziával. Egy jó folytatást írti bár nem könnyű, mégis egyszerűbb feladat, mint egy előzményt, hiszen az eredeti keretek foglalkoztak. Az előzmény készítésénél az ■■ megengedhető, a koherencia megtartása érdekében állandóan figyelni kell, hogy az író ■ lépés ■ lefeleltet határokat, és tegyelmezetten alkalmazkodni kell az eredeti történelhez. Az írói képzelet és fantázia, ahogy már

CRISIS CORE FINAL FANTASY VII



nyennire megismert a cikkeim alapján jól tudja, a Final Fantasy VII nekem több, mint egy egyszerű videójáték. Egy brilláns történel, egy tartalmas és izgalmas kaland, az FF játékok etalonja. Még mindig elárzékenyülök, ha arra gondolok, és legszívesebben oldalakon keresztül méltatódom az FFVII tökéletességét, fantasztikus jellemet, könnyűkösző dramaturgiát. Az elmúlt 10 év igazolta, hogy minden hibája ellenére az FF játékok legjobbjaként van szó. Nem véletlen, hogy a Square újra elővette és egy nagy ívű terv keretében (Compilation of Final Fantasy VII) elkezdett több előzményt és folytatást kreatni ■ hozzá. Bár ezek színvonala meglehetősen egyenletes és ■ magvalóság ■■ mindig látható, az illet mindenképpen dícséretes.

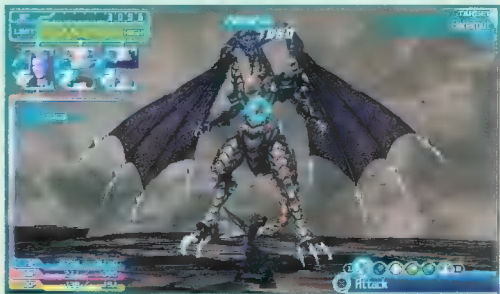
pozson még most. Persze olyan nagy meglepetés nem fog érni minket, mivel mi veteránok posztan tudjuk, mi ■ CC főszereplőjének, Zacknek a sorsa...

*Sors immensis
et inanis,
rota tu volubilis...*

(Carl Orff: Carmina Burana – 1. O Fortuno)

A CC története kb. hét évvel kezdődik az FFVII sztorja előtt. A főhős, ahogy már utaltam rá ■ fiatal, tehetséges, akkor még

emléktem szármal, és ha ez túlzott méreteket öli, akkor megpróbál ■ vagy felülméri az eredeti, már jól ismert és megszeregetett sztorit. Ezért nem születnek általában előzmény szorik egy már megszeregetett történelhez és ezért nagy kihívás egy ilyen megalkotni. Jól jelzi a nehézséget, hogy még a legnagyobbaknak ■■ sikerül maradtékatlanul, logikai bukfenek nélkül megírni egyet, lásd pl. Georg Lucas esetét. Hirtelen nem is tudnék olyan alkotást mondani, ahol maradtékatlanul teljesülnek a fenti elvárások. Egyetlen kivétel, ami hirtelen ■ videó-játék szférában eszembe jut, ■ Suikoden 5, mely az első két rész előzménye volt. A sikere ott ragadtott meg, hogy nem akarta átírni ■■ eredeti, már megismert történetet, hanem csupán kibővítette az ott lefeleltet utalásokat, szentírásnak tekint-





SPOILER

Meghatározó volt számomra az a nyomozás, semmihez sem fogható tudás, miszerint 'főhős meg fog halni'. A történet kezdetén, amikor Zacket megismerjük, ezt az FVÍI-ből már tudjuk. Ekkor még Zack számunkra nem egy főhős, hanem csak egy név, aki golyókkal a testében végzi, ami tragikus, de különösebb részvétel nem volt ki az emberből. Ám a játékkal eltelő órák alatt karakterre, jelleme és stílusa miatt megszereti az ember, ahogy haladunk előre egyre jobban, és ez teszi tragikusabb és egyre nyomozásabbá a történet minden percét és varázsolja a hangulatot semmihez sem fogható.

Veni, veni, venias,
ne me mori facias,
hyrca, hyrce, nazazo,
trillirivos...

(Carl Orff: Carmina Burana –
21. Veni!)

[illegible]

Amibe — hűz, bele köti; az a grafika! A Grisis Cris egyike a legszébb PSP-s anyagnak. A karakterek és a helyszínek feregetésén így néztek ki, kámulva mondom néhány PSP-s írók megirigylhetik ezt a színvonalat. Az egyetlen név, hogy kevés a helyszín, mivel a mozgásuk megfigyelésén korlátozott, legalábbis az eredeti FFVII-hez képest – mondjuk egy akcióképeshez képest csak. A támadások látványosak, a filmek pedig egyenesen lenyűgözők. A Square animációi eddig is híresek voltak egybenélvezet okozta látványosságok miatt, de itt sikerült még magukot is túlszárnyalni. Annál a részén, amikor Sephiroth és Genesis párbaja az a Sister Ray tetején, hisz hűz képek! PSP a kezémből. Ha nem írtam, és sem hiszem, nem írtam volna meg, hogy a PSP a legjobb konzol az esztendőig jutott, nemcsak hogy lenne eddig mondjuk egy bazi nagy tévén, egy király hangrendszeren élvezni. Egy PSP hiba, hogy mondjuk, a filmek, — — — átvétel animációk nem lehet útvenni, hogy a elrontott egy csót, ahol várhatunk akár 5-10 percet, hogy újra barabba mehessünk. En szívesen vettem volna egy olyan galéria lehetőséget is, ahol filmek újra lehetné nézni (így a jobb animációk miatt érdeses szűnű mentén), illetve ahol a zenéket is meg lehetne hallgatni.

Érdemes lenne, mert a grafika mellett kiemelkedő a zene is. Sokáig úgy gondoltam pótolhatatlan veszteség érte a FF sorozatot Nobuo Uematsu távozásával. Most azonban Takeharu Ishimoto személyében úgy érzem méltó utódot találtok. Az új zene-

[illegible][illegible]

A relatív rövid és néha zavarosságokkal küzdött történetet azonban nem árnyékolja be a pozitívumokat. Egy igazán színvonalas, megkökázlatom az eredeti FFVII óta nem látott minőségű és hangulatú akció-RPG-t kaptunk, múltát az egykori dicső névre!

V. Miki

CRISIS CORE: FINAL FANTASY VII

SQUARE ENIX

MÁS VERZÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	közepes
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1 játékos

✓ kiváló hangulat remek zenékkal
X rövid történet, idegen elemek egész sora

8.5 pont

MARTIN BELESZÓL!

Az eredeti film *A misztikus nagyapó* és felhívja a figyelmet nem tudni, de így is az RFG. Amikor a buszba fogják be a buszt, azaz a Christos. Pazarabb, természetesebb és hosszabb, mint sok más, folyamatosan, mint eddig szinte bármilyen hasonló problémák PSP-n, és olyan jeleneteket is adnak be a filmbe, mint az első garancia a sikerre. Egy szárazon nem tudom elszármazni, hogy elvonnak a filmről, ha annak idején tényleg is tudni az FF7 sikeresége. Vannak jellek, amikről gondolkodni lehet, de az is a film-műveit az egy ilyen. Film Fantasy-jelölés.



Míg a tigrisgenerációk (különösen az X360 és a PS3) esetében a legtöbb írásmárka arról szól, hogy a játékpalletta tetemes része csak és kizárólag az akciós helyeken előlérhető – kinálva más, mint FPS-t és kicst megcsinált hűtlen, nos, az analógia PS3 és PS3-t meg: itt inkább logikailag jótékoni lehetne Dunát rekesztini, többszörösen és akár egy évtizeden keresztül. A paradózsus szintén Puzzle Questtel és a Lumines-szel nincs is semmi baj, az az azok szerint megvalósítván kívánó próbálkozásokat végrehajtva, hogy a játékokat a lehető leggyorsabban győztesen is képzés megindítani az okéldozás reflexeit. Itt van például a **Beto Bloc**, amely már lassan egy éve a piacban van, de olyannyira nem ver fel pont a megjelenése, hogy még a lokalitási szintű legapróbb történetét is közvetlenül



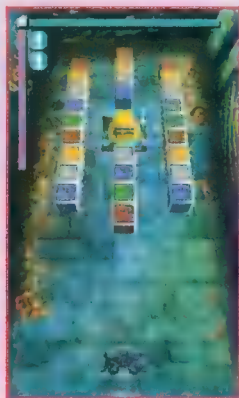
nagy interneten is csak a nem túl jó hírű oldalak foglalkoznak vele.

KITÖRÉS

A bánásmód nem véletlen, az ázsiai sandok ki tudja hányodik próbálkozására jobbak, ha inkább meg sem született volna. A matuzsálemis talán még emlékeztek a nyolcvanas évek derekán a Pong melletti hódító Breakoutra. Az Atari 2600 kiadótól erősíti '78-as klasszikus a kornak megfelelő egyszerűsággel vitte sikerre a kényelmes egyszerű ötletet: adott a pálya tetején egy lebanásra ívelt struktúra, te, a játékos pedig egy golyó és egy kis puha segítségével adhatod át az enyészésem az építményre. A szórakoztatás talánról is golyó közel való fizikán alapuló mozgása gondoskodott, na meg az olyan speciális elemek, melyek csak többször ütésre oltak meg moogokat.

Na kérem szépen, a Beta Belső-porzión ugyan-ez, akár 3D-ben, Kiis pallóval lehetne egy-
 irdakes fentírókalmányom am képes pár méter a
 pártján felfelé vagy lefelé araszolni, a golyód
 nem csak az alap... hanem erősebb sebességen is
 kilöheted, felül pedig ——— egy, hanem többözű
 kockák várnak lelkéntásra. Az egyes színek szim-
 bolizálják az erősségeit, némelyiknek több öltöz-
 kelt, mire eltűnik = pályáról Ez mind nagyon
 szép és jó, csakahy ellett keressen harminc év és
 (hogy egy klasszikus idezzünk) azóta „történt itt
 egy s más”. Ezt érezhette a Sandor is, ezért be-
 hajgolt = pályá telerjére pár ellentétek ittúlnak re-
 kordok izái, amik bizonyos időközönként előnek
 pár lezérnyalóval vagy mit, meg visszapattintják a
 pályát. Nagyon ötletes.

Csak hogy a problémák ott kezdődnek, hogy a tulajdonképpeni jötekhöz oldalra kell dönteni a PSP-t, amivel már többen is próbálkoztak korábban, sem sikerrel. Nincs ez másként most sem, főleg, mert ez ■■■■■ épp rózsás irányítást csak tovább nehezíti, habár talán így még az elviseletét szint alul vagyunk. Az már inkább baj, hogy a Beta Bloc bolygatásban unalmas, a változatosságot, mint olyat egyáltalán nem ismeri de különben sincs semmi értelme a létezésének.



BETA BLOC

SANDLOT

grafika:	elmegy
játszhatóság:	elmegy
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	síralmas
hangulat:	síralmas

1 - 10 jatekos, wifi

✓ az nem nagyon van neki
X minden

2 pont

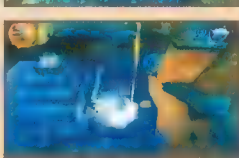
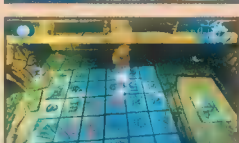
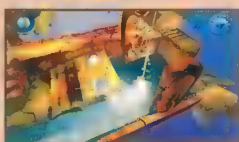
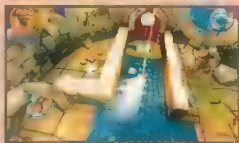
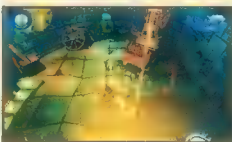


Ha Tien apó kicsivel később és egy kontinenssel nyugatabbra született volna, meg, valamint a drogápic leggyakoribb felvásárlójaként a világ ismert, titbázis, hogy 6 jegezte volna a Fading Shadows kórtérletét. Míg kinek jutott volna észbe az, hogy egy nagyon gonosz és órdági lenne az akaria venni a Menyasszók kását (1) meghozza úgy, hogy feldolgozza az his lélek. Csokhogy a his nővére ezt megakadályozza, a vértésért mellesben dobogó megfigyelhatatlan akármít egy gömbbe zárja, azon a egész lokálnéppel egy az isteni királyok közötti szűk, fényes út mentén jár, jó oda, ahogy éppen kedve tartja. Meg, kedves barátok, a Fading Shadows ponton-sonn erről szól.

Abstract

Bár a kérés inkább nem az, hogy hogyan lehet ilyen történetet kitárolni, hanem hogy egyáltalán mi is fenékek lehetne egy logikai jövekedés történetét? Feltétlenül KS egyáltalán nem is olyan rossz próbálkozás. Leginkább a Mercury Mellowdwinhoz hasonlítatható, a plazmázás vödönjének megemléstés nélkül, de azért erősen gondolvó rá. Itt is egy különözött anyagjelölődszöveget felvenni kéne golyó áll a középpontban, csakogy közvetlen irányításra ezáltal nincs lehetősége. Azelő, hogy a gömb megmenjen, csak egyelőre a gömböt a csőig fénysugarat kell a megjelölő helyre célozozni. Minél nagyobbra húzod össze a sugarat, annál nagyobbra nő a vonzerése is egy gömb is annál gyorsabban akar eljutni hozzá.

Am ■ szádszói pályatervezők természetesen akadályok tömkelegét helyezték el a roppant kicsi szakszokro, alaposan megkeserítve mindenki, de főleg a te életed. Akadály lehet például egy kisebb tavacska, egy palló vagy egy nagy fűzes szoba. Ájtjuti ezeken ■ alap golyóval kvázi lehetetlen és itt jön képbe a Mercury Meltidownból kölcsönzött elképzelés: ha közvetlenül nem tudsz ájtjuti ■ akadályon, akkor kerülj meg! Változtasd meg a go-



lyód anyagát: a fa alap remekül lebeg a vízben, így a tavon való átkelés már nem probléma. Viszont ha túl sokáig tartod rajta a fénycsóvát, akkor nemes egyszerűséggel felgyulladhat. Az üveggolyó ezzel szemben bírja a strapát, de egy nagyobb ütéstől azonnal millió darabra törik.

Egyszerű, érthető, a Fading Shadows messze nem olyan nehéz, mint a sílülési társai, de még így is képes meglepetést okozni a későbbi pályák során. Komolyabb probléma nincs a játékkal, az leszámítva, hogy semmi újat nem vezet a teljesített pályákak kapcsolatban, a szintek egyszer pedig biztos, hogy elfogynak. Addig viszont legalább szórakoztató, ennél több pedig néha nem is kell.

FADING SHADOWS

IVOLGAMUS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szeretethűség:	közepes
szöveg / hang:	közepes
manipuláció:	közepes

1 jétékos

✓ ötletes akadályok
X gyors sztori, nem mutat újat

6 pont

AZ ISTENEKNEK
LESZ EGY HARCOSUK....

AZ EMBERISÉGNEK
EGY HŐSE....

Kegyetlen hadsereg söpör végig az emberek lakta világon. Minden falut felégetnek. Az embereket meggyilkolják vagy elhurcolják rabszolgának. És miután végeztek a világgal, az istenek is megbuknak.

Legyél Te Skarin, a vészomjas viking, az emberiség utolsó reménye! Fordíts meg a háború menetét, állítsd fel saját hadseregét és öntsd ellenségeid vérével a csatamezőt!

AKI BOSSZÚT ÁLL

VIKING

BATTLE FOR ASGARD



ask
about
games
.com

autonmax



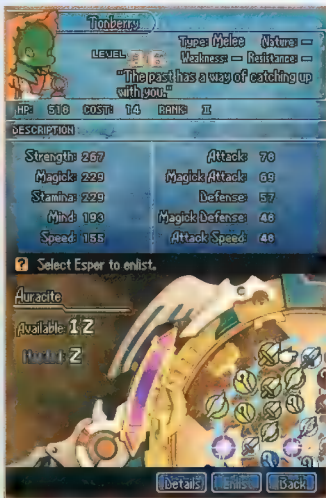
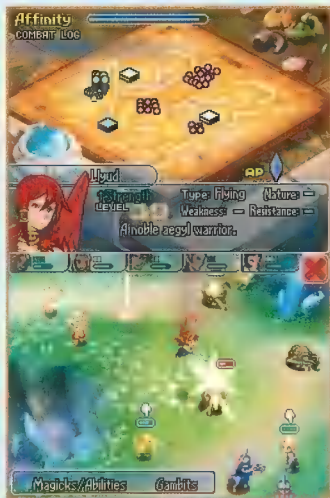
PLAYSTATION 3

XBOX 360

the
CREATIVE
ASSEMBLY

SEGA®
sega.com

© 2008 SEGA, the SEGA logo and Viking Battle for Asgard are registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. The Creative Assembly is a trademark of SEGA Corporation. All rights reserved. Developed by The Creative Assembly. Published by SEGA. Microsoft, Xbox, and the Xbox logo are trademarks or registered trademarks of Microsoft Corporation. "XBOX 360" and "XBOX" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



A Nintendo DS funkcióinak bejelentésekor rengeteg komment született a világ különböző fórumain azaz kapcsolatosan, hogy milyen lehetőségeket rejt magában ez az innovatív készülék. Ezeknek a találgatásoknak egyik központi, visszatérő eleme volt az a jóslat, miszerint az addig szinte csak PC-n domináns valós idejű stratégiai játékok térhódításáról fog szólni a Nintendo következő néhány éve. A dupla kijelzőben és az érintésképernyőben rejlő potenciál valóban ennek a slussnak az előretérítését valószínűsítette, napok alatt megjelentek a neten a rajongók által összemontázott DS-es Age of Empires képek, felül térképpel, alul az egységek kommandozásának lehetőségével.

De a piac (és a fejlesztők) másképp döntötték, igazán értékelhetőséget valós idejű stratégia azóta sem jelent meg DS-re (alkotnia csak Japánban megjelent néhány kivételtől, illetve tébérholként a Heroes of Mana-tól), azt pedig akár a sors firtatóinak is tekinthetjük, hogy végül valóban készült Age of Empires epizód, de az a sorozat történetének első körökre osztott tagja lett.

Ugyorunk az időben majd két évet, egészen 2006 ázáig. Bizonyára sokan emlékeznek, hogy ebben az időszakban a Square Enix majd két tucatnyi spin-offot (mellékzslát), remakéit és folytatást jelentett be egy nap alatt a korábbi nagy sikerű játékaikhoz, ezek egyike volt a **Revenant Wings**, a sorozat tizenkettődik epizódjának kézikonzolos folytatása, kiegészítője, mellékzslát – kinek melyik barosorol szimpatikusabb.

KESERŐ PIRULA

Ha a játéksúgórás nem lenne a naprakész információszolgáltatás folyamatos kényszerében, néha érdemes lenne egy-

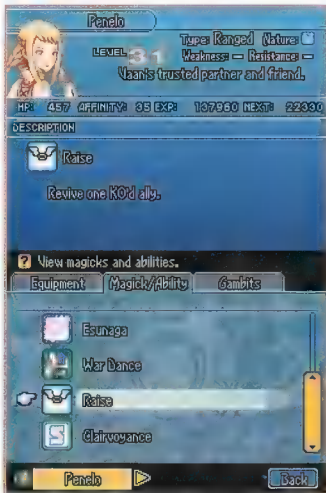
egy játék értékelésével néhány hónapot vagy akár évet is várunk. Megvárni, amíg leülepednek a tapasztalatok, amíg a megítélés élmények emlékekké nem szilárdul, amíg lecsapódik bennünk a játékok hatása. Azért mondom azt, mert sokszor gondolkodok vissza mostanában keserűen a tizenkettődik Final Fantasy epizódra. Teszem mindezt annak ellenére, hogy annak idején 130 órát beáldim, a legtöbbet által erős fenn-tartásokkal kezelte harcrendszert reformba szinte azonnal beleszerentem és a mai napig a kissé elfáradt JRPG stílus megújítóként tekintek rá. Mi volt akkor mégis vele a probléma? Bizonyára sokak ellenszenvét ki fogom váltani a következő sorokkal, de a legnagyobb gondom az, hogy szinte semmilyen hangulati elem nem maradt meg bennem ennyi idő eltelével. Nem tudnék felidézni egy olyan pillanatot sem belseim, amire évek múltán is szenvedélyesen emlékszem majd vissza, s felnőtteknek szánt történet pedig, amire szinte minden tesztben pozitívan hivatkoztak === újságírók, szerintem egy vérprofil megírta, ám mégis üres történet csupán. Ezt akkor nem így éreztem, utólag azonban ezek a gondolatok fogalmazódtak meg bennem – ha elő kellene vennem a sorozat valamely darabját újrajátszásra, akkor hibáz az az ennyi leheltség és mellékzslát, egészen biztosan nem azt választanám. Leginkább egy tökéletesre csiszolt gyémánthoz tudnám hasonlítani: szebbet és értékeesebbet keresve se nagyon találhatunk, ugyanakkor === élettelenségre nincs mentség – még ha először ezt nem vesszük észre. Mít vártam hát a Revenant Wings-től? Ugyanilyen hideg, de jól kidolgozott sztori és egy kísérlet az RTS stílus meghonosítására DS-en. Pontosan ezt kaptam.

RÉGI ISMERŐSÖK

Mint ahogy a mellékelt képek is bizonyára látszik, a korábbi ismert karakternek sokkal gyerekesebb külsejt kaptak a realisztikus alapjaitól összehasonlítva. Hosszú ideig az is kérdéses volt, hogy vajon Vaan és Penelo előtörténetét fogjuk megkapni (erre utaltak a fiatalított figurák), vagy az eredeti sztori gondolatok továbbra készültek. Ez utóbbit tettem, de előzetes ismeretek nélkül is tökéletesen élvezetes a Revenant Wings, maximum azt nem értjük így meg, hogy kiket irányítunk, milyen az egymáshoz fűződő kapcsolataik és a személyiségeik fejlődése sem in le akkora ívet, mintha a két történetet egymás mellé szentelnék. Ami is hit lehet a FFXII szerkesztésnek, hogy a tíz irányítók karakter közül hat megegyezik a PS2-es verzió főszereplőivel és a maradék négy között is három visszatérő szereplőt találhatunk: Ba'Gannant eredetileg ellenfélként ismerhettük meg, Kyt és Filo pedig Vaan rabonasztrai ismerőseként kaptak epizódszerepet korábban. Az egyetlen valóban új jövevény a szárnyas Lloyd, aki az addig

látott aegyl faj képviselője is egyben, jelenléte pedig egyáltalán === vélelten: többek között népének jövője és fennmaradása a játék központi témája. Ami mindenképpen pozitív, hogy a készítő nem élt az újrahazsúrozás kényelmén, ugyanakkor hatalmas eszközeivel, a történet elején ugyanis Vaan és kis csapata magavetett egy leghajót, amely egy szukkra ismeretlen égi világba szállítja őket. A lebegő kontinensekre tagolt világ === aegylek otthona és a játék nyolcvan százaléka helyszíne is egyben (a későbbiekben azért rövid időre visszatérhatunk majd a Rabonasztrát övező vidékekre is). Hogyan változik meg az aegylek sor-





so egy Judge felhívásával, mi a külön utakon járó Balthier és Fran célja és ki lehet a félig vérsz – félig ember nő – ezekre a kérdésekre kell választ találnunk.

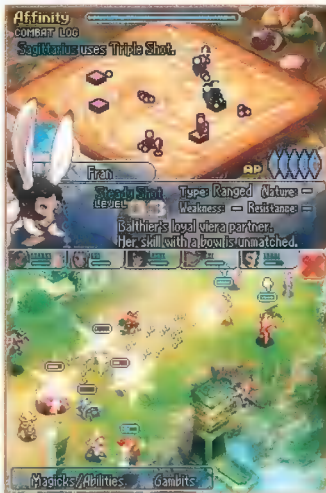
NÉPHADSEREK

Habár a középpontban a fenti karakterek és azok irányítása áll, igaz valójában stratégiai játékokhoz mérten módon lehetőségeink nyílnak több tudománytől fűződő seregeket vezetni az ellenfelekkel szemben. Az idezőjegek keresztlátás tudjuk előlívni és valamely hősünkkel rendelni ezeket a lényeket. A menüben egy hatalmas körben (Ring of Pacts) tudjuk megnyitni a különböző attribútumokkal rendelkező személyeket. Kezdetben apró csúcsok és gömbök jelölik seregeink magját alkotni, a későbbiek során azonban lehetőségeink nyílnak a korábbi epizódok legnagyobb hatalmú megidézhető lényei is az oldalunkra állítani. Minden pálya előtt megfigyeltethetjük, hogy mely öt lényet akarjuk elérhetővé tenni a kapukon keresztül. Ezeknek három szintje van, kétszáz kétszáz kétszáz, az első két típusunk a csapathoz pakolni, nem fordítva tehát elő, hogy egyszerre idézzük meg Shiva és Ifritet, az ugyanis természetesen a legelső két közötti között helyet. Ha a birtokunkba kerül egy idezőjelek, akkor a szövetségeseinket bármilyen külső erőforrás felhasználása nélkül megidézhetjük, de mindegyiknek van egy pontoként, amennyit elfogad a teljes csapathoz. Ha ebben elértük a határt, több lényt nem szólíthatunk magunkhoz egészen addig, míg valamelyiket el nem bocsátjuk vagy el nem hullat a csatában.

Ahogy az stratégiai játékokban megszokott, a harcrendszert alapja it is egyáltalán kö-papír-oló szisztema: a közeliharci egységek: p. elsőek a távolidő támadók, de gyengébbek a repülő lény ellen. Ennek főleg a játékok elején van jelentősége, amikor kis seregeket vezetünk, a későbbiek során ez a taktikai szint kicsit elcsúsz, hiszen akkor már inkább egyszerre kijelöljük az összes egységeinket és együtt rögzítjük őket az ellenfelekre, az elfoglaltak pedig azonnal pótolják a kapukon keresztül.

ACÉL ÉS MÁGIA

A hősök szintjük növekedésével több extra képesség használható is elsajátítható, azonban mivel a több résztesvő összecsapások során ezek használata kicsit költősebb (hős kiválasztás), megfigyeltünk, ráadásul a skillig magán célpontról, ezért itt is használhatunk kiegészítőket. Senki nem szömöcsköl olyan szintű beállítási lehetőségeket, mint amilyen a XII. részben volt, itt egy darab képességet tudunk kijelölni, amit az a karakter egészen addig használhat, amíg el nem fogy a manója és van értelme az adott skillnek (felhasználást például csak akkor, ha van éppen a



közlemben halott kár). A Quickeningek fogalma is ismerősen csenghet, ezek az előző erejű támadások és védekezési képességek kulcsfontosságú ellenfelek legyőzése után vannak elérhetővé a karaktereknél (mindegyiknél egy), előkészítik pedig akkor vált lehetősé, ha feltöltött ezeket. A feltöltő-csik a legyőzött ellenfelek arányában növekszik, így egy harcos karakterrel sokkal gyorsabban tudunk Quickeninget használni, mint pl. a gyógyítóra specializálódott Penélopé.

Lossen egy ilyen játékkal sem maradhat ki a tárgyak kombinálásának a lehetősége. A Revenant Wings-ben úgynevezett materialok gyűjtünk, melyek mindegyikből különböző mennyiségű, közepes és jó minőségű. A játékok során több receptívnyel is fogunk találni, amelyben le vannak írva a legerősebb tárgyak összetevői. Ezeket a leghajón egy viera-lány össze tudja kovácsolni részünk, mindegyik három összetevőt igényel. Itt eldönthetjük, hogy elhasználtuk-e a legerősebb materialjainkat és így erősebb fegyverhez jutunk, vagy pedig a gyengébb összetevőinkből próbálunk kihozni valamelyiket közepes legyen. A pályák közötti szünetek kiállításra tekinthetős, de kicsit más formában láthatók már ezt a játékelemet ezzer más helyen is.

NAGY UTAZÁS

A küldetések mindegyike megoldható 5-15 perc alatt, cserébe viszont több mint nyolcvan kapunk belőlük. Ennek a felét a fő sztorivonal teszi ki minden esetben különböző helyszínekkel, a maradék inkább tárgyak gyűjtésére és a karakterek erőitására szolgál. Ha egyszer végigmegyünk minden pályán, az egész játék során nem lesz szükségünk power-levelingre (amikor órákig keresztlátás a karakterek szintjének növelését kénytelenek), ilyen szempontból tehát nagyzeretlen ki van egyensúlyozva a nehézség, ami a 25-30 óra játékidőt tekintve nem kis eredmény. Egyedül az utolsó néhány alternatív pályán durvának be a dolgok. Zodiak vagy Gilgamesh legyőzéséhez korántsem lesz elegendő a megfigyelt taktika megtartása, ezekhez az ellenfelek magasabb szintű karakterek is kellenek. Akik tehát szász szökelesre ki akarja pörgetni a játékot, az könnyen harminc óra fölé mehet, ez a játékidő pedig egy szerepjátéknak a becsületére válna. Akik valahozott már más platformon voltak idejű stratégiai, annak semmi újdonság nem lesz egyébként a küldetéseknél: ugyanazt az öt-hat alapismételt követi mindegyik, amit az elmúlt tíz évtől év során a zsáner többi képviselője is (annyi



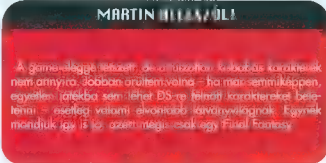
különbséggel, hogy az erőforrások szinte teljes körű mellészése még egyszerűsíti is a játékmenetet), mivel azonban DS-en nem sok hasonló alkotással találkozhatunk eddig, ez a megújulásra való képesség megbecsülhető.

MÉGÉRT?

Most, hogy több év után végre ki tudunk próbálni egy ilyen típusú játékot is DS-en, felmerül a kérdés, hogy vannak-e még tovább lehetőségek a stílusban? A válasz egyértelműen igen, az éntékepermény irányításában a zsánerben nagy lehetőségeket rej magában. Probléma egyedül akkor van, ha egyszerre húsz egységgel kell egy bizonyos kiválasztani: ilyenkor a DS barzsoz grafikai képességei miatt a száz szoros értelmében pixelvadászt járlik a képernyőn, megpróbálunk oda nyomni, ahol az adott karakter sejtje, de az általában harmadszorra negyedszorra jön csak össze. Pedig ha a DS kényelmét nézzük, a vízvilág összegek nagyon is kedvező: a gyerekesített karakterekkel elkeintve van stílus a játéknak, a rendkívül sokféle különböző helyszínt és lény pedig a megfelelő változatosságot is garantálja.

Összességében azt, hogy mennyire lehetünk elégedettek a Revenant Wings-szel, az fogja meghatározni, hogy milyen előzetes elvárásaink vannak. Stratégikán erős közepes, de mivel DS-en a stílus szinte alig létezik, ezért kijelenthetjük, hogy jelenleg a zsáner legjobbja. Hogy Final Fantasy-nek milyenek a nagy szerelmesei volt a XII. epizódnak, annak valószínűleg most is leszteni fog az almofészere és a sztori – én sajnos nem tudok csatlakozni a véleményhez. Az az áradat, ami kézikönyvben Final Fantasy-ból elment mostandóan, sajnos a minőség romlásával jár szintem – erős, magas pontszámért érdemlő ám mégis jellegtelenséget ezek Square-Enix logóval. Az utolsó részben a Final Fantasy Tactics folytatása...

Vega
vega576@freemail.hu



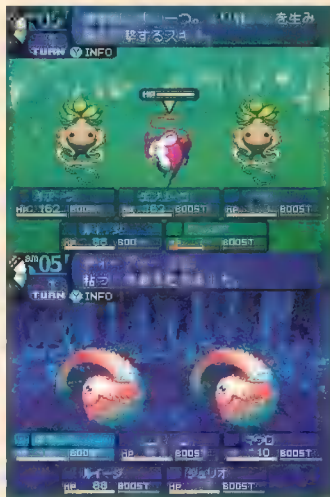
FINAL FANTASY XII: REVENANT WINGS

grafika: jó
játékosbarátosság: jó
szavetosság: kiváló
zene / hang: jó
hangulat: közepes

1 játékos

✓ vegre egy valódi idejű stratégiai játék cs-re
X ennél sokkal több hangulat elem kell egy final fantasy játéknak

7.5 pont



Valló ide, mikor a hősök még nem kopasz és kigyúrt sci-fi katonák voltak, hanem azok, akik egy markányt csapat oldalán küzdeleddel, pajzssal és varázsból felszerelve vágókat neki az ismeretlennek. A katakombák és erdők mélyén, sosem látott ellenfelekkel küzdele, felderítve ősi dűlt napellen termek és szobák titkait. De azok az idők elmúltak, a bárd leletet lánját, az őrtalan mesék kora lejárt – vagy mégsem?

DUNGEON MASTER

Az Atlus jegyzte Etrian Odyssey minden idők talán legjobb műltidézőse. Míg a nemrégiben bemutatott John Carmack-fele Orcs II Elves anynyira híj akart moradni a klasszikus CRPG-khez, hogy azok technika szívnálátát megtorlato, addig az EO csak az alapléletet nyúlja le a DS képességeihez, a modern kor követelményeihez igazítja a fellelést. Részben: nincs például történet, a találatok kigazír abban, hogy a meg értetlen Eria falusköjze mellett egy napról a másóra felülnek egy titkok tömkelegét rejtő erdő, benne tucatti lényvel és kincsel. It jász a képbe te, a játékos, a kalandor. Elő dolog egy saját csh létrehozása lesz, mert a fellelést sem merészkedni egyedül a meg értetlenbe. A csapat fel tucat emberből áll, feléve, ha annyit hozhat létre, az EO kötelező rá de a saját érdekében jobb, ha minden rendelkezésre álló helyet kitöltés, mert EO nehéz, nem kicsi, de enél talán később. A kasztválasztás a klasszikus sé-

mélből szemezget, a scout-harcos-mágus-grógytós követett mellett az aszket vagyis speciális osztályok is kiválaszthatók, később pedig újabbok nyílnak meg. A válogatásosság nagyon fontos, minden kaszt majd két tucat képességet sajátíthat el, melyek több szinten továbbfejleszthetők. Ezek megfelelő vagyis kulcsfontosságú, az EO a szabvány konzolos szerepjátékoktól eltérően a lehető legnagyobb hangsúlyt helyezi a csapatra és azok tagjaira. Minden egyes szereplő a végletekig formálható egyedre, előtérbe helyezhető egyetlen specifikus képesség a többi kárára és víva vers, a helyes egyensúly megtalálása nem lesz nehéz, a rendező komplex de egy ütős stratégiával könnyen vehető az akadályok.

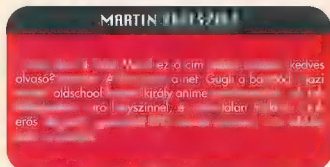
A feladat? Feltérképezni a teret minden egyes négyzetcentimétert – szó szerint. Mozogni csak a négy égtől felfé lehet, kilencen fokban fordulva, de megijedni nem kell, lehet, hogy kezdetben furcsának hat annak, aki meg egyetlen percel sem töltött a Wizard-Dungeon Master-Bard's Tole mellett, de a bejáratok teret mérete miatt ez közel a nyíra frusztráló, főleg, mert az idő meg ritése a sötét föld alatti katakombákban, hanem a zűbőben pompázó fák között zajlik. A térképezést ezáltal nem a érdekesség kategóriába tartozik, hanem a játékmélet szerves része. Míg régen kockás fűzetek tömkelegét töltött meg a bator kalandorok saját jegyzeteket készíve, addig itt most a dő képernyő kitli be az a funkció. Minden egyes méterrel a térkép egyre nagyobb szeletet derül fel, de a falak és egyebek meg rajzolósa már a játékos, azaz a te feladatod: vékony ceruzával a folyosókat határolhatod be, a ikonokkal megjelölheted, hogy hol csapdál össze az ellenfelekkel, hol találsz valami kincsel tartalmazó ládat, vagy hol bukkantál valami nagyobb érdekességre. A térképezést nagyon egyszerű, könnyen kezelhető ráadásul még piszkozat szórakoztató is, feléve, ha elfűtöd odag.

Mert az Etrian Odyssey nem bánk kesztyű kézzel senkivel, már a első öt perc során behajlít egy harcba és megmutatja, hogy mi az igazi nehézség. A klasszikus körökre osztott harcrendszer ismerős, a nehézségi szint viszont már furcsa lehet. A leggyeszebb harc is akár több csapatot haláláig végigkísér, a EO környéken és nem ismer kegyelme. Rákényszeríti a talákozásra, a folyamatos fejlődésre, ha egy pillanatra is lankad a figyelmed,

akkor garantált, hogy nem éred meg a másnapot. Ráadásul az elhullott bátorok feltámasztása, a felszerelések vásárlása és a varázspontok feltöltése (!), valamint a mentés (!) csak a kizárólag Eria városában intézhető el, a vadonban nincs se kőszáru, a segítség jabbat nyújtó NPC.

De a hangulat mindent kárpótol, a hihetetlenül egyszerű lelkeltár és a gyakorlatilag teljesen animálatlan, statikus hátterek korlaterek (!) ellenére az Etrian Odyssey kacagva álloza parba az eddig DS-es CRPG próbálkozások jelentős hányadát. Az EO egész embort kívánó virtuális és környezetlen szerepjáték, amely hihetetlenül kellemes órákat tud okozni azoknak, akik készen állnak a kihívásra – remélhetőleg te is közéjük tartozol.

W



ETRIAN ODYSSEY

ATLUS
MÁS VERZIÓ: JELENTŐS NEM

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szépségtartalom:	kiváló
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1 játékos

✓ gyönyörű, tartalmas
x embertelenség nehéz

8 pont



A animációs mozifilmekhez hasonlóan a Cartoon Network népszerű és nagy sikernek örvendő, nem különben szinte végeláthatatlan sorozatából is szokás videojáték-adaptációt készíteni. Utóbbi alternegók ez esetben is ritkán érnek fel a filmétől mintától, mely látványos és drámai minőségromlásra szinte kerese sem lehetne jobb példát találni a szép, hosszú névre keresztelt *Foster's Home For Imaginary Friends: Imagination Invaders*-nél, mely szerencsére csupán a DS felület rohamozta meg a képzeltbeli kis barátokat. Pedig az építkezésre szolgáló alap retek kiindulópontként szolgált egy videojáték készítéséhez: ötletes sztori, jó dialógusok, tágas terek, továbbá az eredeti fantáziadús természetéből fakadó potenciális ötletek megvalósításának lehetősége... Ehélyt meg sikerült a Sensory Sweepnek kotvaszani? Egy minidüsszen két óra alatt végigjátszható, ötletlen, unalmas és ismétlődő, aminél pivelhamoz.

AHOL A JÓ ÖTLETEK MEG SEM SZÜLETTEK

A Cartoon Networkön 2004. augusztusában mutatták be a Foster's Home for Imaginary Friends című rajtfilm-sorozat első epizódját, mely többszörös Emmy-díjas produkcióként azóta is sugároznak világszerte. A képzeltbeli barátok ötlete a széria kreatora, Craig McCracken fejéből akkor pattant ki, amikor feleslegesen két kutya foglalt örökre egy menhelyről, és emberünk elképzelt egy nagy házat, melyben a gyerekek fantáziájuk által létrehozott lények élnek. A rajtfilmben ezen természetnek Madame Foster háza ad otthont, melynek mottója: "Ahol a jó ötletek nem felfednek el". A valós fizikai testtel rendelkező állatlényeknek számos formája létezik, így egyesek furcsák és bizarrok, mint Coco, mások meglehetősen egyszerűek, akár csimacszerűek, a két fejűből, arcból és két kezűből álló Bloo. De szimpla háztartási eszközökből is lehetnek képzeltbeli barátok, vagy a gyerekek akár a Telenót is kitárolhatják történet karácsony táji. Ezen lények halálát csupán egyetlen dolog hozhatja el: ha ellejtik őket.

Ideabban tehát nincs hiány, ami különösen igaz a játékból elmesélt történet alapjaként szolgáló "Make Believe It Or Not" című epizódra, melyben a gonosz Space Nut-Boogie-errem hallgatós lények elrabolják Madame Fostert annak érdekében, hogy megdölgöljék a Világ Legnagyobb Csodáját: Bloo a képzeletbeli törzsi feladatot, hogy megszerződjenek az idő hálygait. Ennek eszközei önmaguk superhősiességük képzése és szupererők használata.

Mélyéges szakadék tátang a rajtfilm alkotójának színes fantáziája és a játékok elkészítő fejlesztők sávir ötlettelensége között. Adva van öt pálya, melyek mindegyike egy-egy küldetésnek felel meg – ha egyáltalán van valami kihívás abban, hogy Bloo-t terelegetve különböző tárgyakat leljünk fel az adott szint karaktere utasításának eleget téve. Ez a gyűjtögetés elemdő a ház egymásra szinte a megszólalásig



hasonló emeleleteinek számos szobájában történik, ahol a monotonitást csupán a ellenlélek és a kissé nehezebben elérhető helyek törik meg. Igaz, az előbbieknél csupán egy típusra, a Space Nut-Boogie-ra korlátozódnak, melyeket vagy el kell kerülnünk, vagy elérni a figyelmünket a szobában lévő rádió vagy tévé bekapcsolásával. Ha mégis elkapanak, akkor egyszerűen kihajítanak a folyosóra, melynek harmadsoni előfordulása után Bloo-t egy csúszkondozógép kinezórával kell megmentenünk úgy, hogy a szikszálz órájukat az őt fogva tartó kötelelet. Ez elsőre még jópáta, ám tizedjére halálraun unalmas, hiszen a készítő semmi más a találok ki erre a szitúra.

A különböző tárgyak – répa, kalap, lisztcsészák, koszos zokni és egyéb hasznos dolog – gyűjtögetése új szereplőket ad hozzá Bloo komponájához, akik különböző képességekkel rendelkeznek. Az utóbbi években nagyban divatozó kooperatív játékmódusz szellemében ez igen jó ötlet lenne, de a megnyitott szereplők csupán egyetlen különlegességre képesek: Rex Czarzsal az időt állítja meg,



Edvardo akadályokat rombol le, Wilt magas helyeket képes elérni, Coco mérgező gózzal lei tojásokat dobni – teszik mindezt puritán egyszerűségű érintékpérmény feladatok (kör- vagy vonalrajzolás) formájában. Őket részben a gyűjtött kollektajások megszerzéséhez, illetve a percek alatt legyűjtött pályavégi főellenlégek eliminálásához használjuk. A baskoktól értékelni tudom, hogy a társainkkal együzműködve kell legyőznünk el, de a túlzott könnyedség és az állatlanság itt is erősen felhúzza a mérleg negatív serpenyőjét.

A teljes játékidő alig 3 óra. Ugyan a szinteken előrehaladva megnyitunk néhány minijátékot, azok nagy része a fájtkétkben lezárított, egyforma főnökséket tüköletes más, kiegészítve egy tologatós kitalálót – egyik a más az életműből 10 percentóbbal. Az öt a kollektajással illusztrációkat nyitnak meg, mely opciókban talán az első pályákon való gyűjtögetés mondható érdekesebbnek, mivel azokra vissza kell mennünk a későbbiekben megnyitott koraktenkével a csak velük elérhető tájékozódáshoz.

A remek, bár kiaknázatlan szórni felül a nagy, 3D-s tereteket dolgozó rajzfilm grafikával és a jópáta dialógusokkal sincs gond; a baj ott van, hogy az Imagination Invadersben nem történik semmi. Mindenki óva intek attól, hogy ezért a három órást nihilért pénzt adjon, helyette inkább csavaradjon rá a Cartoon Network-féle változatra – bár a téma természetéből kifolyóan nem tudás inkább csak a gyerekeség számára jelenthet használható információ.

Pekinia

FOSTER'S HOME FOR IMAGINARY FRIENDS: IMAGINATION INVADERS

MIDWAY SENSORY SWEEP
MÁS VERZIÓ: JELEN NINDE

grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szavetosság:	sírialmas
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1 játékos

✓ jó alapötlet és történet, szép grafika
X unalmas, fantáziátlan és ismétlődő megvalósítás, nagyon rövid

4 pont



FINAL FANTASY

Crystal Chronicles

Ring of Rates

ファイナルファンタジー - クリスタルクロニクル リング・オブ・レート

E mesélek egy rövid történetet. Egy nyolcvéves-forma testvérpár apjával ■ egyedül egy apró faluban. Olyanok, mint bármely más gyermek ■ világon: naivok és szeretik nagy bajszú, ritkán, de akkor bölcsen szóló apjukat. Ő egy nap épp az emberi akarat erejéről prezentál nekik bemutatva összeállítását tanmesé, ami annyira megihlet a fiatalokat, hogy azok ■ közel barlang felérképezésére indulnak. Percenként később már csónakokat vagdosnak, hamarosan pedig egy óriásira női körpiával is megküdenek a hazatérésük előtt.

Nem sokkal később apjukkal meglátogatják ■ közeli nagyvárost, ahol hamar elvesztik egymást, de a sárnyakkal hemzsegtető külváros bejárása után ismét tanai lehetnek a családi üveggyűlésüknek. Az igazságokat otthon kiheverő lurkukat másnap a család barátja, egy modárjász és robarokya kerekére emlékeztető lény a hegyekbe csalja, hogy ott moogle csúrt (majdnem megölt intani gyűjtenek. Emlére már otthon is vannak újra.

A fejedtet fogad már kinodban? Pedig ■ ■ Final Fantasy Crystal Chronicles: Ring of Rates első negyedének a sztorija. A Gamecube-on debütáló Crystal Chronicles vadhajítás már eredeti formájában is minden idők egyik legrosszabb tagja volt a szériában, de hogy az úgynevezett high concept ennyire hiányoz-

zon egy Final Fantasy játékból, az teljesen bebizonyosodott. Valahol persze örülni lehet annak, hogy azúttal ■■ kell megmenteni a világot, hogy ■■ akadémia gonoszait ■■ az apánk/feltesztünk/ramlolt énnék ■■ hogy általában ■■ fantasy kislét egyeznek elkerülni az alapítványban (bár a gyűjtésünk valami a hegyekben akár a sorozat egyik végjegybe is lehetne...), de hogy két nyolcvéves parasztyerek első nagyvilági bukdácsolásait kelljen játékok formájában szimulálni, az nonszensz.

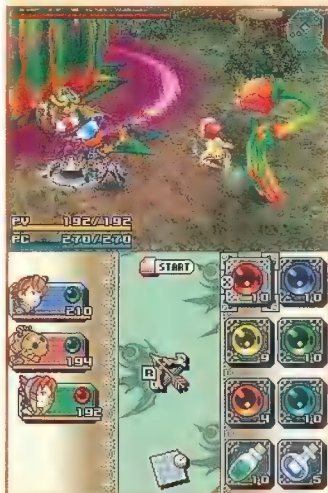
DE ÉRDEKES ARCUK VAN

Mindaz párosul minden idők egyik leggyengébb karakter-designjával. A két holdvilágképű főszereplő rendkívül iható hatalmas, aránytalan fejével (és most ne ■■ gyakran stílusos mangókra jellemző torzításra gondoljotok), hősként tekinteni rájuk szinte lehetetlen. A később csatlakozó karakterek a jelleltelent a ■■ viccel öszeköltő skála különböző pontjain helyezkednek el, a főgöngyöcsköt a csokorba és nevéket letevése előtt ■■ elisméltve tudjuk csak kinyitni megmutatni a megjelölésükre. Nem tudom, hogy valami teljesen egyedi szeretet volna állni a ■■ Square Enix-nél, vagy véletlenül fogtak csak ennyire mellé, de a Crystal Chro-

nicles ennél rosszabban nem is indíthatott volna. Csak megnyugtató: a történet ha lassan is, de idővel felpörög: a fenti bevezető folytatásaként egy misztikus ember ront késő este a családra, és a felesége után ■■ gyerekeit is követeli nagy bajszú emberünknek. Ö természetesen ellenáll, kettejük összecsapásából azonban veszítlen kerül ki ■■ elesik ■■ összeesésében. Áradózással azonban nem hibázva, hiszen sikerül a támadót meglátatni, ■■ gyerekek pedig apjuk előlölése után ■■ és ugorva őt évet a történetben ■■ felszperednek, egyedül ■■ fejük mérete nem változik, így nagybaba nőtt testükön már nem is mutat annyira aránytalanul. A probléma ebben csúgún ammi, hogy a játék első két három órája (amellyel, hogy viszonylag jól felszertelt történettel is felfogható) egy közösen párosos intróban összehozható lenne, és az „ő! ével később” felirat után kellene megkapnia a játékosnak az irányítást. Talán sokaknak ■■ került el ugyanakkor a figyelmét, amit ■■ korábbiakban említettünk, a fenti bevezetés a játék negyedik takarja: összeségben maximum tíz óráos utazásra számíthatunk, mire igazából beledolgoz a történet, már meg is nézhettük a készített falatjait.

Foglalkuj össze az eddig elhangzottakat: rövid, harmadikégyen történet rossz karakterekkel. Ebben ■■ pillanaton három pont szerepel(nie) a cikk végén.





EGYSZEMÉLYES KOOPERATIVITÁS

A harcrendszer valós idejű, ahogy az akció-RPG-k műfaján belül megszokhattuk, nem körkörös osztott. A pályák teljesítéséhez ebből adódóan jó reflexek és megfelelő gyorsaság szükséges, már csak azért is, mert némi központi szerepet töltenek be a platformelemek – pontosan időzített ugrásokkal kell operálnunk az előrehaladáshoz. Ha magot a stílus szellemekéll belőli, az időben visszatekintő haladás először az egy éve tesztelt PSP-s Guninun ugrató be, de természetesen sok hasonló elven működő fantasy játékok találhatók a piacon – ezek kicsit undorító játékművelésébe visz új színt a Crystal Chronicles. A fenti képernyőn helyezkedik el maga a játéktér, alul pedig ki tudjuk választani a használni várt karaktert, ki tudjuk írni a menüt és itt tudunk váltani a használni karakterek között. A stílus folyamatosan a kezünk ügyében kell tartanunk ugyan, de alapvetően a gombok használatával meg tudunk tenni szinte mindent. Az összes elérhető karakter ott van a játéktérben, de ezek közül egyszerre csak egyet tudunk irányítani. Felépítjük el, hogy a nehezebb csatákban segítsenek minket a többiek: az AI sajátos katasztrófa, nem elég, hogy két ugrás után már kapálnak követni minket a csatákban, a harcokban inkább hátrább vonul és a visszalépést meg tudjuk befolyásolni. Ha nem tesszük, amit kívánunk művelni, azonnal el tudunk váltani rájuk, és jobban be tudjuk vonni őket a csatába. Van egy nagyszerű kooperációs elem a játéktérben, amit sajátos az emellett helyeznek el: nehéz előhozni, ez pedig a társas vezérlés. Alapból minden karakterünk képes egyszerre több vezérlést ellátni, azonban ha szimulánnyal ügyszünk a magját használjuk, erősebb hatás jön létre. Így lesz a tűz-ből tűz ha ketten, három ha három és először erejű írja ha négyen vezérlésünk egyezzen. Nem könnyű ezeket előhozni, de akkor sincs gond, ha végig a fegyverünkre hagyatkozunk: kellőképpen változatos harcmódokkal bírnak a csapatok, így a közelharc-távolsági tárgyi menten természetesen ki tudjuk választani a nekünk és a szituációnak leginkább megfelelőt.

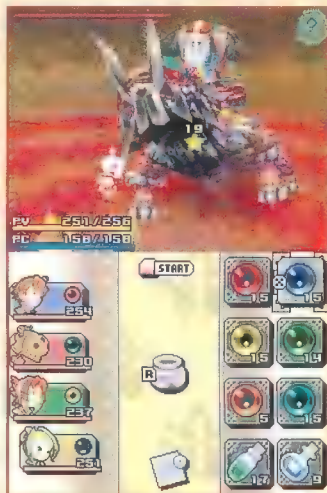
Még egy nagyon fontos szerepe van a karakterek közötti változásnak: mindegyiknek egy speciális képessége, amit egy harcban vagy az ügyesség feladatoknál használhatunk ki. Ennek előhozásához le kell nyomni a jobb rovatot, akkor a két képernyő kicserélődik, a környezeti kicsit belátszó, és az érzékelőnkön tudjuk kijelölni, hogy a játéktér mely pontját kívánjuk befolyásolni. Yurri ezt főleg a támadásoknál tudja kihasználni, ezzel a kijelölt ellenfélre hatalmasan csap. Alkalmazhatunk egy-egy különleges elemeket tudja mozgathat, például egy magikus tűz elhúzni és ezzel kinyitni egy zárt ajtót. Ezek a feladatok egyre nehezebbek lesznek a



KISTESTVÉR

Játék folyamán, a pályák tervezése pedig tényleg első osztályú: az előrehaladás emiatt nem csak az ellenfelek legyőzéséről fog szólni, hanem arról is, hogy megeljük, hogyan juthatunk fel oda, ahol előre lehetetlennek tűnik és miként nyitjuk ki azt az ajtót, amit több pernyén szerzedés után nem vagyunk képesek felbontani. Ez mindenképpen pozitív ebben a stílusban és ha kiemelted pontja a Crystal Chroniclesnek, az mindenképpen az ötletes pályadesign. Ha képesek vagyunk arra, hogy elnyomjuk az átvett jelöket, egy kimondottan jó játék körül felöltünk. Ahogy arról már szó volt, a fiz órányi játékidő ugyan kevés, de két további nehézségi szint és egy bonyosztó labirintus gondoskodik arról, hogy második vagy akár harmadszor is nekihussunk a játéknak.

Kevés jó szót lehet elmondani a Gamecube-os eredetéről, de azt el kell ismerni, hogy a Final Fantasy-k történetében egyedül itt tudták jól megoldani az élvezetes kooperatív játékművelést (természetesen a XI-k MMO epizódnál ne számítsuk ide). A készítőket bücsölte legyen mondván, illi megpróbálkoztak a lehetetlennel, négy játékos egyidejű összekapcsolásával. Ez elég szokatlan játékművelési eredmény, hiszen nem kell állandóan változni a karakterek között és a bugyuta mesterséges intelligencia sem hátrahatók inentől kezdve, maximum a mellénk ülő haverunknak tudunk kiosztani egy tocsot, ha bízunk. Egy gond nem csupán: míg a GC-



a Crystal Chronicles sztori módja egy ez egyben játszható volt négy karakterrel, itt a történetet így építették fel, hogy a játéktér előre haladva folyamatosan csatlakoznak a szereplők, így a történet kihasználja az új játékművelési módot teljesítmény. A múlt élményre vagyunk néhány küldetésnek vigasztalódhatunk, amelyek nem szerves részei az alapjátéknak, kimondottan több szereplőre terveztek funkciókat. Ambiciózus kísérlet már önmagában és a multiplayer funkció is, sajnos jókora joggal és beállással – de legalább van!

EZ MÉG ÍGY IS KEVÉS

A kezdeti negatív benyomások után a kép sokkal árnyaltabb lett a játékművelési megismerésével párhuzamosan, de még így is értékelni illik a nyugati sajtó nyolcvan-keleven százalékos értékeléseit előtt. Senki egy (rossz) szót nem szal arról, hogy megint egy jól hangzó nével adnak el egy olyan játéktér, ami ha nem is ezer, de rengeteg sabálól rendel, amiben a történet kibontakozása közben a szívünk semmiel nem verveveszben, és aminek most már tényleg az égvilágon semmi köze nincs semmiféle Final Fantasy-hoz. Ehhez amúgy jó lesz, ha szépen lassan hozzácsúszunk, nem okom tizedszáz is leírni, de teljesen nyilvánvaló, hogy sokkal jobb nekünk, amikor két-három évet kellett várunk egy-egy újabb FF-játék megjelenésére, nem pedig két-három hónapot. A fentiek fényében a probléma lehet, hogy az én készülékemben van és nem vagyunk képesek megírni a Crystal Chronicles szépségét, de az összképpel azonban nem tudok egy erős közepesnél jobbabb kiosztani. Mert velünk ellentétben nem is érdemel jobbabb.

Vega
vega576@freemail.hu

FF CRYSTAL CHRONICLES: RING OF FATES

SQUARE ENIX
MÁS VÁLTOZATOK: PS2, XBOX, WII

grafika:	jó
játékosztárság:	jó
szavazásosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

1-4 játékos, wii

✓ szórakoztató akció RPG
X ennek az élménynek tényleg semmi köze a Final Fantasy-hoz

6.5 pont

MARTIN BELESZÓL!

"Tudom már mit mondanom: ez a Crystal Chronicles nagyon sokat írtam nagy kellemességekben, hogy 'Final Fantasy-ként' – és ez most itt már sokkal inkább már nem is arról van szó, hogy a szellemi minőség azonos legyen, hogy a game cube a legjobb Final Fantasy-ként legyen kiadva a Square Enix-nek." –



„A film-noir egy filmstílus, amit elsősorban a hollywoodi bűnügyi drámák, krimik jellemzőjeként használnak, legfőképp amelyeknél kiemelt szerepet játszik az ambivalens erkölcs és a szexuális motiváció.”

(forrás: Wikipedia)

Szexuális motiváció ugyan az **Insecticide**-ben nincs, van viszont elborult történet, egyedi és az első percben magába szippantó atmoszféra, valamint két teljesen elérő játéktípus egyetlen csomagban. Kaland- és akciójáték találkozása, nyakon öntve egy érdekes, fordulatokban bővelkedő detektív történettel, szélsőséges és elvont karakterekkel, valamint egy a valóságot kifordító világgal. A sikerhez minden adott.

BOGARAK HÁBORÚJA

[illegible]

Rádódsul az ehhez társított grafikus körítés kimeríti a pocsek szó teljes szótári definícióját. Nem elég, hogy minden olyan, mintha ballátát lelt volna kiforagva (lelekirettit) elekről senki se álmódjon, minden derekszögű), hozzá jön még a PS1-es korszakot idéző „mindent beleng a köd” effekt ami lában, zölöben és egyéb elvont színekben úszkáló felhőkön szűkíti a látótávolságot két méterre. A rettenetesen alacsony felbontású textúrák csak tovább rontják a



helyzetet, a teljesen jellegtelen és körülbelül két színnel kitöltött, a színátmenet fogalmát nem ismerő karaktermodellek gondoskodnak róla, hogy mindenki epét hányjon. Az egészet súlyosbítja, hogy a kép minden esetben sötét, DS Lite és maximális fényerő ide vagy oda, néha egészen erősen hunyorítani kell ahhoz, hogy ki lehessen venni valamit abból, ami a kijelzőn trónol.

Am ha ennek vége jön a felledezés és mintha egy teljesen más jött lenne fel. A fegyveres párbajokat kitöltő kalandozások mögött click kalandozójatekokat idéző módon színesítik a játékmennet például hejjes sikerek. A klasszikus törgyökben költözés feladatok, a szerződéses dialógusok, a film noir-os poénok és kisiskolák láttán feltűnik a remény, a remény, hogy az Insecticide jó. Ezen módokat kidolgozottsága nem meglepi, a fejlesztést végző Crackpot Entertainment számlálban teljes LucasGames / LucasArts veterán, értenek a dologhoz. Kérj, hogy a csomagot megkapd, de közben egy nagy fivér...

dogának. Na, 'hogy a csapár másik lére közölni egy nem nyugodt.
Az, hogy az akcióreiser miért ilyen pocskolós érthető: a DS saj-
nos ennyit tud. Az Insecticide vérbéli PC-s jötték, mely az alacsony
fejlesztési költség mellett párosuló nagy bevétel miatt kapott konzor-
tios portál. Így ha nagygyépre jön, a siker garantált. Am a rette-
netes kivetés, a folyamatosan ismétlődő zene megli az a hangulat-
tal, amely körülbelül a Grim Fandango óta film noir jöteket nem
lengett be. Az Insecticide megérdemel egy esélyt, de nem a DS
verzió: *kör érte*



INSECTICIDE

CRA

grafika:	síralmas
játszhatóság:	közepes
szevatosság:	közepes
zene / hang:	elmegy
hangulat:	jó

1 játékos

✓ remek hangulat.
X pocsék akciórészek

5 pont

Hét esztendőnyi szünet után ismét angol nyelvterületre merészkedik a Dragon Quest Monsters sorozat. Egész pontosan merészkedett, a **DQM: Joker** a japán játékos már 2006 decembere óta élvezte, de a Square Enix ismétlenül parádés lokalizációs folyamatának hálója mi, európaiak kénytelenek voltunk jócskán eljégni várnai.

JÓKUS

A „Monsters” névűt nem véletlen, a Joker minden lehetséges eszközzel el akarja szeparálni magát a Dragon Quest sorozattól. Azért, mert a Monsters nem a fő csopártny része, nem az epikus méretekből gondolkodó, összetett és szövvényes történetű, grandiózus világú és embertelen játékidőjű szereplőkké sorol gazdagítja. Melleskél, „spin-off”, még hozzá olyan, amely a Pokémon szellemiségében fogant.

A Joker főhőse – azaz te – egy callabon kezd a kalandját. A titkos üzemetek folytató CELL fejének leszámoltatja titkos küldetésbe fogott a szabadságot cserébe – a szörnyek megkaparintásáért folyó tornában való részvétellel – értékes információkat. Az egyszerű történet az egyszerű játékmélet kiváló fellevele. A Joker hét nagyobb szíjéni bonyolódik, egyetlen kritériummal: a földnyúlásokat eligen csak jé-ikkél lehet. Nincsenek nagy, népes és szótalan a harcok kívüli lehetőséggel kesszgető városok, sem nem játékos karakterek. Vannak viszont hatalmas tisztások, földalatti barlangok, sötét katonakömbök és egyéb épületek. Na meg persze szörnyek, mert a Monsters elsősorban róluk szól.

A játékmélet lényege ezek megszerzése, a több mint 200 szörnyet számláló repertóár a széria összes eddigi rondságát felvonultatja. Szörnyet szerzeni nagyon egyszerű, a körökre osztott klasszikus harcrendszert „scout” pontja egy olyan kórádás, amely nem sebez, csak egy százalós értéket vág a kórádás célponthoz. Ha ez a érték elég magas és a lény lenyűgöztése sikeres, akkor csatlakozik a csoporthoz. Minden egyes ilyen látomás növeli az esélyt, de igazán sikeres csak fejlődéssel, vagy megfelelő varázslatok elűtésével lehet az a csoporthoz egyszerre maximum három lehet, a maradék a városban várja, hogy bevetésre kerüljön. Minden egyes szörny teljesen ellátó, de saját szájja szerint ázshozható tulajdonságokkal és képességekkel rendelkezik, több szinten fejlődhetnek tovább egyre erősebb látomásai, védekezési és egyéb értéket szerezve. Az igazi nyincnyéktől rondság keresztezése egy új lét-rehazása érdekében. A megfelelő kritérium teljesítése után komplex tulajdonságú szörnyek keverhetők ki a lombikban, ráadásul a harcrendszert minden egyes elemének (például a körökhöz csatlakoztatott kiválasztásának) módosítását révén gyakorlatilag végletlen számú stratégia dolgozható ki.

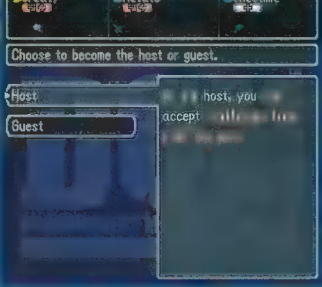
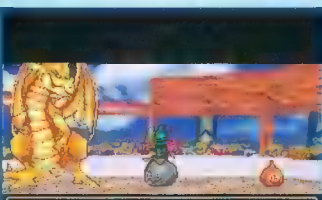
Egy-egy szörny például egy bizonyos látomás formára erősíthető, míg egy másik a védekezést fozszírozza. Ha sikerül megtalálni a egyensúlyt, akkor a Joker által megkiváltó látomás a lesz olyan magas, mint a állag Dragon Quest esetében. Harcolni lehet és kell, sokat is a történet és a szereplők tulajdonképpen híriárya miatt a Joker szíve és lelke magába a potázkodás. Random küzdelem nincs, minden egyes ellenfél látható és akár el is kerülhető, de utóbbi nem célszerű, főleg ha valaki saját szörnyet akar lezárni. A fejlődés kifejezetten lassú, így a Joker inkább a folyamatos grindelésről, a magállás nélküli táposláról szól. Nem annyira idegesítő, mint a szabvány JRPG-k esetében, de kicsit talán mindenképp zavará, hogy a hangulát.

A látolás viszont először, a Joker különösebb probléma nélkül ültet maga mögé minden eddigi megjelent látó. A teljes egészében 3D-s terepre és karakterekre ráhazott magának köztös valóssággal üztik a színekben, áram rónéni minden egyes helyszínen, emberre vagy szörnyre. A látólatóság a terep esetében pozor, szíjgtről szíjgtré szemrevételezhető a terep, kár, hogy az NPC-k esetében ez már nincs így, gyakori látvány a 1 méter távolságban a semmiből elbukaró szereplő. Legalább képrészlet problémák nincsenek, a Joker tükörmanét, szom akadozik. Az énlőképményt ugyan egy általán nem használják ki és inkább a gombokra hagyatkozik, de azt legalább jól csinálja – ha ez így a akkor jobb be-



le sem gondolni, hogy a egész estés DQIX milyen szemet gyönyörködtető lesz.

Jelen Dragon Quest ugyan nem annyira epikus és tartalmas, mint a fő sorozat epizódja, de amit kínál, azt legalább jól teszi. A játékidőre nem lehet panasz, a méretes szörnykínálatt megkaparintása és fejlesztése hosszú-hosszú hetekre képes lekötöni, jobban, mint bármelyik Pokémon epizód. Csak a folytatásra legközelebb a kelljen ennyit várni.



DRAGON QUEST MONSTERS: JOKER

SQUARE ENIX
MÁS VERZIÓK JELLENLEG NINCS

grafika: kiváló
játéshozadóság: jó
szévtáposság: kiváló
hang: jó
hangulat: jó

1 játékos, wifi

✓ gyönyörű, tartalmas
X hiányzik a történet

8 pont

NINTENDO DS™



leteket felhúzni, egységeket kiképezni, azón elpusztítani mindent, ami csak megmozdul. De ez nem lesz annyira egyszerű, a legnagyobb akadályt nem a nehézségi fok, hanem az irányítás jelenti. Az egységeket kijelölni lehet ugyan a stylusszal (klasszikus négyzetet rajzolva kijelöl), mozogni pedig úgy fogunk ahová duplán kattintunk, de itt körülbelül is is merülnek a lehetőségek. Ahhoz, hogy a kijelölés megszűnjön, hosszan kell egy teljesen üres területre bökni, az építkezéshez viszont már az L gombot kell lenyomni ami... ami... valami kényelmes, mert a bal kezzeddel általában a gépet fogod. A helyzetet súlyosítja, ha tudni akarsz hogy az elkészült épületet a terepre adhatok rakni: ilyenkor csak és kizárólag a gombok segítségével boldogulhatsz. Vagyis folyamatosan változtatnod kell a két kezdet, valamint a stylus és a gombok között, ami már alapjáraton halott ötlet, a gyakorlatban meg pláne. Persze mint mindig, most is... magyarázat, a C&D eredetileg GBA játéknak indult csak aztán a DS sikerével platformot váltott, de a játék már megjelenéséhez közeledik, valószínűleg később nem lehetett. Ez persze nem egyetlen sejtés, a Command & Destroy nagyon gyatra próbálkozás, mindenképpen jobb, ha elrejtjük. Örökre!

W

Pezsgőbontás és görögült helyett újabb egyszerű pulkánok petárdó: a nyilvánvaló tény, hogy a DS két kijelzője és érintőképernyője egyszerűen valós idejű stratégiajáték szüleit, nos, még mindig nem egyetértésbe a tisztelt fejlesztőkhöz egybe. Tény: a DS nem egy erőforrásokban bővelkedő, masszív technikai alappal szolgáló szék. De nem volt erre szükségük sem az Age of Empires-nek, sem az Advance Wars-nak, sőt a Sim City-nek ahhoz, hogy remek legyen. Különbségek a Sim City-nél, amely szintén RTS, nagyon részletes mikromenedzsmentet igényel ki magából, ráadásul hozzá még szép is. Milyen a Command and Destroy? Pontosan olyan, mint a Dune 2 volt, csak a zenitális és az egyedységi nélkül. Na meg minden olyan játékmunkai újítás híján, amely az azóta eltelt 15 évben felülmúlta is fejt.

300

Kedzsidk mindez a spórtai menüvel: se intro, sőt látványos gameplay villantások, van viszont a kora kilencvenes évekbeli gyenge hátterkép, egy sejtésem NEW GAME felirat meg pár teljesen lényegtelen opció. És ez természetesen nem nem velünk: a Command and Destroy két frakció küzdelmélt ámulok meg, de valami hihihetlen egyszerűséggel. Az ember vagy az alien oldali kivételével 3-3 képből álló, 1-1 soros menüvel felmutatni képes bevezető (az alienek támadnak, védekeznek / alien vagy, támadni), a pár soros, az elrendelt objektívkat tartalmazó eligazító, aztán bele a közepébe. Se tutorial, se építkezési magyarázat – maga is nagy semmi. A C&D s klasszikus sémára épül: egyetlen erőforrás kiaknázással leszel kénytelen épü-

COMMAND AND DESTROY

DESTINATION SOFTWARE
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

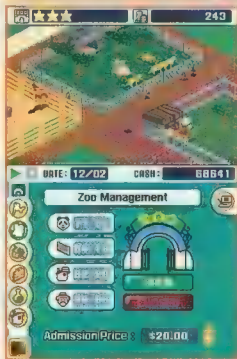
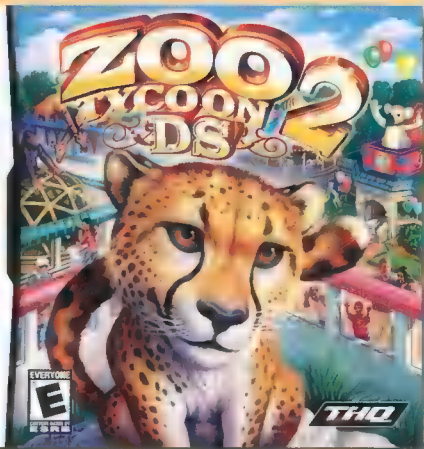
grafika:	elmegy
díszhajtszóság:	széles
szélesség:	elmegy
zene / hang:	széles
hangulat:	széles

1-12 játékos, wii

✓ a dune 2-re emlékeztet...
✓ de nem jó dunszerűen

3 pont

NINTENDO DS™



ASótán kacogott, s emberiség csodálkozott, a Zoo Tycoon pedig (híla az éneknek) eltűnt a sülyeszetben. A THQ viszont felveszi a kesztyűt és így hív vissza a homokkal, mint Rocky Balboa, felkészülve a második menetre, ezúttal mindent megtevé azért, hogy a kiállítás ne következzen be. Tízlet látogatók, az állatkert ismét megnyitja kapuit. Tűzjüket, örömjongás: sikerrel!

AZ ORSZLÁN SZÁJÁBAN

A második Zoo Tycoon teljesen ugyanolyan, mint az első rész – és mégsem. Maga az elképzelés változatlan, a megvalósítás viszont mértékkel jobb. A feladat továbbra is egy jól szervezett, változatos és kifogástalanul működő állatkert felépítése a semmi közepén, egy üresen álló több hektáros parcellán.

It von régiókat a klasszikus kompány, amely 50 hátréssal limit soron palajka ki a képernyőre az egyre bonyolultabb feladatokkal, de különösebb kihívás nélkül, és ez a Zoo Tycoon 2 legnagyobb problémája. Az elzáró jelölés letisztultabb, átláthatóbb, de ezzel együtt sokkal könnyebb is. Egyértelműen az újabb korosztályra szól, egy cukormentes tycoon, amely a gazdasági modell csuszra pucolásával szabdítja meg a játékos kíváncsiságát. Nagyon elrontani az állatkertet lehet, sőt alapvető épületek felépítése és sőt állatok érkezése után s pénz ömlik a kasszába, ez pedig így is marad, hacsak nem sikerül valami katasztrofális hibát előkelni. Mondjunk kiengedni s állatokat a járókelők közé.

Ez az átlagos könnyűs egy új játékmódban szemrevételezhető igazán. A Zoopaker módzatban az állatsimogató köszön vissza, ahol s teljes egészében 3D-ben megalkotott lakók szórakoztathatók simogatóssal, etetés-sel és egyéb nem túl perverz akciókkal. A tycoon/stratégia stílusához nincs kétség, de legalább szórakoztat, nem csak látványos, de valószínű is, minden egyes játékoson olyan hangot ad ki magából, mintha csak s állatkertben járnánk. Mert ugye, elvileg ott is vagyunk.

Rádásul s THQ vette s farsádságot, hogy orvosolja az első rész összes hiányosságait. Nincs többé állhatatlanság, kaotikus menürendszer, van viszont a képernyő bal oldalán elfoglalt ikonok, amely jóval egyértelműbb. A kezelési gondok nélkül s Zoo Tycoon végre igazán megmutatható játék és meg is teszi. Nagyon könnyű, nem túlbonyolított, remek beépítéssel s komolyabb stratégiai játékok felé, de aki igazán tartalmas és kihívásokban gazdag tycoonra vág, inkább a Sim City felé kacsintson. Az állatsimogatót hajguk meg s gyerekeknek.

W

ZOO TYCOON 2

grafika:	közepes
díszhajtszóság:	jó
szélesség:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1-12 játékos, wii

✓ játék s elcsúszó hibák
✓ túl könnyű és egyszerű

6 pont



A mikor 2001. november 14-én a rajongótábort alaposan megosztó Metal Gear Solid 2 Vampi felborzolta a kedélyeket, nyilvánvaló vált, hogy nincs visszatérő, a sorozat végérvényesen elkötelezte magát a japán animációs sorozatok (vagy ahogy a hozzáértők mondják, anime-ek) elborult világálmélete mellett. Ugyan hány nyugati designernek jutna eszébe egy alapvetően a világtól annyira elrugaszkodott militarista lapokadás játéka hatalmas fegyvert a hátán cipelni képes eskimót, tárgyakat emelő és hajító, eközben levitáló gázmaszkos árulót, na meg egy vérszívóban és halhatatlanságban jártas vámpír szerepeltetnie, mindezt kvázi egyetlen történeten belül? Na ugye. Hideo Kojima nagyon szereti a

vámpirokat. Olyannyira, hogy a tényleg forradalmi újdonságok felmutató képes Boko sorozat Drakula gróf há követői köré szerveződött, bőszen nagy vámpírrással örvendeztetve meg a GBA tulajokat. Ez most már a DS vásárokat is – a Lunar Knights nem közvetlen, inkább lélekelt folytatás. Annak viszont többé-kevésbé remek.

INTERJÚ EGY VÁMPÍRRAL

Az emberiség a kihalt szélén, a Földön már a vámpírok uralkodnak. A vérszívó ronszóságok megerősödtek, hatalmuk olyan nagy, hogy képesek meg a Napot is eltakarni, szinte örök sötétséggel és állandó rettegéssel sújta a világot és ellenállók egy kis csoportját. De a maroknyi forradalmár között is akad valaki, aki lucalyoni vámpírtól szabadította már meg az emberiséget: Lucien, a fiatal vadász bosszúhadjárata ez, melynek során egyszer a mindenkorra véget érhet a diktátorok rémuralma.

Ha valaha is játszottál a pazar Boko sorozat valamelyik részével, akkor már az első percben otthon fogod érezni magad. A Lunar Knights ugyan a Napot is eltakarni, de minden más a helyén: az UK vérbeli hack'n slash, ahol a véget érő akciók kaland- és szerepjátékos elemek fűszerezik. Mintha a Castlevania aldalra szereltes hátterét egy teljesen szabadon bejárható világára cserélte volna. Támadás, védekezés, minden a he-

lyén. Eddig semmi extra – ám a Boko sorozat innovációja itt is visszaköszön. A főszerepben Lucien, valamelyik társa és még csak nem is a vámpírok tündökölnek, az est fénypontját itt maga a Nap, életet adó csillag.

Habár a Boko a napelmes érzékével azt az üzenetet hordozta, hogy ideje kikészülni a nappaliból a természetbe, a játékosok nemel mondatok – érzékelő nincs többé, de a Nap továbbra is kulcsfontosságú szerepet tölt be. A felbő képernyőn mindig, minden percben látható, hogy éppen éjszaka vagy nappal van. A jelentőség? Hatalmas. Minden cselekedet, legyen az támadás vagy futás energiát emészt fel. Ha a nap elfogy, a játéknak vége. Feltöltési ugyan tárgyak segítségével lehet, de igazán hatós módszer a napfény befogadása. Mivel a történet jelentős része a föld alatt húzódó, sötét és nyirkos katakombákban játszódik, ezért a felszínen töltött idő fontos. Az időjárás és a napszak dinamikus változása más komoly tényező a barátságos terro mérésére nézve is: ha egy hatalmas vihar meg állja az utat eléd, ha vízsz egy kádós forró napra. A víz felszárít, le pedig kádósok tovább. A UK a több irányítható ház esetében is kijátsza ezt a kártyát, Aaron a napfényből, míg Lucien a hold erejéből meríti energiát, innenlét fogva egyértelmű, hogy közöttük valógatni nem csak ajánlott, de nagyon fontos is.

Rövidül a UK meg egy második játékfűst is magához csát. A Bokoiban a leggyőző vámpírokra csak néhészágé érn meg a pályán visszafelé a kellett cipelni ki a több fényre – elhelyelt itt egyenesen az ürbe kell velük száguldani, mert a tűz napfény csak ott van jelen. A 3D-s úrhajót minijétek sajátos jócskán elmarad a fő csapásirány kidolgozásoktól: támadás közben mozogni nem lehet, ám nem éppen játékosarát, de mindenképp jobb, mint ujra végiggyalogolni a már bejárt helyszínekre.

A Lunar Knights alaposan átgondolt, fordulatokban gazdag, kidolgozott és tartalmas hack'n slash, amely remélhetően visszafelé a mélynyatolomul alulértékelt Boko hagyatékot. Csúpn az vele a baj, hogy túlságosan is hű a elsőjéhez, teljes egészében a Boko motorját és kellékfűt használja. Mind a pályá apró darabokra osztása, mind a grafikus körítés, mind a menürendezés a Bokoit idézi, ám a maga idejében minden kizozott a GBA-ból, csokhogy azóta ellelt pár év és rövidül platformot is váltottunk. A nagybő történeti fordulatokat bemutató, teljes egészében animált jelenetek roppant látványosak, de a olók pokai, egyöntetűsített és torzított hanghalkok már enél érdeklődnek, hogy itt bizony még kellett dolgozni kellett volna. Kiindulások mindössze remek, de a következő alkalommal jó lenne egyvalamit a fejbe vésni: jó lap nélkül még a kocsalóban forgó palota is magába roskad. De legolabos az álba, arcal a sárba.

W



MARTIN BELESZÓL!

Vadászó barokkban a szűkebb DS-teszt körletgel, megfogva a költőit a nosztalgia – az a game hasznára úgy néz ki, mint a régi SNES fedvejeim! Szívesen nagyok itatók cucc, itatók, rákita Kojima-készítők, úgy hogy na a szíves egy darabot ottmarad: valahol az Super Nintendo korzusk felhízesítés kalandjátékának: ott az az izom, ha foglalt!

LUNAR KNIGHTS

 KONAMI / KOJIMA PRODUCTIONS
 HÍD VÉRSZÓ, ALKALMAS KÍSÉR

grafika:	közepes
játszási érték:	közel
szórakoztatás:	jó
zene / hang:	közel
hangulat:	jó

1 játékos

✓ kidolgozott, hangulatos kasztalok
 X gba szívnál

7.5 pont

Úgy érzem ■ március határozottan kellemesebb hónap volt, és végre valahára közeledik a nyár ■ is – már tele ■ butykoson a hidegnek. Ma, persze örömfantációt majd akkor fogok csak járni, ha végre meglátom ■ első dögöket, ugyanis az ez első igazi jele a tavasznak. (Aztán ■ eltaposni őket!) ■ nyár közeledtével sokan lázas edzésbe kezdnek, hogy pethühdül testüket kissé feltornázzák, legkésőbb a strandszezona, legyen szó akár focgyásról, akár hatalmas deltáról. Na persze volt, aki okosan nem csak punnyadt a téli estéken, hanem szorgosan eljárt kondizni. ■ másik fő ok az idegbajra, ahogy ■ utcákat szépen lassan elárasztják a pimazs kis minisztrálynok. Ez mondjuk elsősorban a fiúkat érinti, azon belül is inkább a szingliket. Ilyenkor nem marad más, mint az állandó hajlépés, és a matyomarat. ■ másik csoport némiképp előnyösebb helyzetben van, bár azt mondják, ■ házas és a nőfeln férfiak is ugyanazért irigykednek: mindketten azt hiszik, hogy a másik többet szexelhet.

Ennyit ■ tavaszi lázról, most pedig nézzük az aktuális témát. Arra válnak kíváncsi, hogy hogyan viszonyul család ■ brutális játékokhoz, valamint mi az olvasók véleménye, ha a saját gyermekeinkről ■ szó. Krisztián

En személy szerint mindig is oda voltam a leolós, fejbe vágós játékokért, de anyukámnak a könyveken jön ki, hogy miért játszottam ilyenekkel, amikor játszottam a Márió-val helyette!

Még kiskoromban amikor megkaptam a Teként, akkor másnapra már el is tűnt az asztalomról. Kérdeztem: Hol van a teken? Erre anyja: Felvettem a polcra, és ne is álmodjál róla, hogy visszakapom. Persze én utána apámhoz mentem, mert ő mindig megengedte.

Kb. 1-2 évig ment az, aztán már nekik is lejött, hogy nem tudnak visszatartani a brutalitástól! :D

Szakay Bence (■ „Kökemény” vagy Bence, de ne fordítsuk el az igazságot. Mindketten tudjuk, hogy hatalmas Márió van vagy, csak a suliban emiatt összerugdosztok, majd bezárták a szekrénybe. Azóta hivatalosan ■ tulaj letél, de a kis D5-eddel még mindig parázniálkodsz. K)

HelloSzia! Sziasztiok! (Már most fárasztó vagy. K) Gondolatban megosztom én is a véleményemet Veletek, az ehavi témával kapcsolatban. Téma: Brutális játékok és ■ család. Kérülöttem a legjobban szívesebben látok fejbe ■ ávilág főnökét, vagy kaszabolók halomra IQO-val a körülöttük lévőket, minthogy egy kevésbé brutális módon, egy ugrókötő korból pecsételje meg egy kálábán járó tekóns sorát. Tólv Velem van a baj? En helyezkedtem rosszul? Nem tudom. Egy biztos: Nincs máka. Nincs kacagás - csak vér-veríték! Ösztönből élünk, rutinból ölnék. Amibe nem fröcsög a vér, vagy a találatot ért kar nem volik meg gazdáljától, arra csak ezt hallom:

„azegyszori!”. Tömér és velős indok. A helyzet más korosztályokat tekintve változott, „7-8 éves csemetéink” reggelit Tom&Jerry nézése helyett inkább az állányos bárgyúkos szerepét választják. (Utóbbi olykor kevésbé brutális. K) Reggeli helyett két zsíros küldetés több energiát biztosít, mint egy nagy táj teljes körű kakaós gabonapohely, amely csökkenő valószínűsége a tejet. (Ezentúl szülit talok Himan közben. K) Napközi után egyezményes hadsergeknit írja újra a történelmet, és kisebb szerezésével akár még az esti fogadás előtt ávész ■ város feletti hatalmat. Apuka enged, a titlós elmarad, a szigor pedig minimális. Egy elkészített matematikae után hisztis lelkiismerettel randalírozhatnak ViceCity veszedelmén tiszta. Szülő és gyermeke egyaránt nyugodtan hajlta álomra fejét. Elvágja mi bajunk lehet? Fegyver van, gond nincs - és ez csak játék. Hát az hiszem ennyi lenne így ebben a formában. Nem tudom teljesíteni ■ „rövid&frappans” kritériumokat, köszönöm a lehetőséget. MindenYoo-t! Adám (Se ■ rövid, ■ nem frappans, de legalább próbálkoztok. „Brutális játékok és ■ család.” Először is, ■ általános kliséid minden játékmánási irányban. Másodszor, ■ az ebből a csaldó? K) rákér beszéltél, a hűgaidáról? Tucatnyi tesdóval vagy megoldva? Esetleg apuci talál nonstop a PS2-t? Harmadszor, elgondolkodtál már ■ emberek bárgyú vigyorán az üdvözlésé hallatán? K)

Sega konzol csopatl! (Önbe is Sega tesó. K) nagyon gut, amit hónapról hónapra összerakítottok, a legjobb újság a tietek, köszönöm. (Lefely, lefely, K) Brutó játékok és a család?megvan köztük? mint mindennek a helye. Akár építő jellegű is. A Condemned 2 - is - egy bszott betegvilágba húzza azokat is, akik vallják magukról, nem szeretik ■ erőszakot. Azt pl. barim se, aztán egyszercsak ott csopkodja sikítva vérsre az arcokat. A játék hozná elő belőlük? Van aki kiérné magának? Ha a betegség belyegzőjével süntünk meg, ok. Sz'r beteg-agynak! :) lenni. DE! Szerintem az ■ az, ha egy ilyen játékvilágba szerelsz is. Se a csajom, se a barátom nem beleegye. Borzongunk egy kicsit, azt ennyi. Persze ezt nem a nagymondja. A fiam elől elzárom meg, és rész világ. Van, volt, és lesz is. megvan a helye a világban... ennek is. hisz ez csak játék. Vérsen kamoly, de csak játék...Jill

(Kedves családapuka, jómagam is így állok hozzá ■ brutó játékokhoz, és majd fogok is, ha lesz gyermekek, de a fia érdekében remélem, hogy ■ nem az igazi keresztnevek. K)

Üdv 576 team és Krisztián! (Keblemmre Maotix. K) Az ■ ha-vi téma nagyon jó, és az újság szintjű! Bár ■ sok NDS gamek helyébe lehetne egy kis plusz animé rovattal még! :P ■ „de mit szólnál, ha a 7-8 éves csemetét is G1A-zással töltené delutánja-t?” Egyenlőre ez legyen ■ téma. Anno mikor megkaptam a PS2-m (9 évesen) a kétéves megvétel hozza mi más, mint a GTA Vt ■ City lett volna. Nagy tapsvihor, a megvételkor és éljen az DVD behelyezésekor ■ gépbe. Pár nap oldkés, és a ■*k*atál elszedett pénzben léle örömsötlet. (Hát igen gyermekkorom

legszebb élményei.) Apám felfigyelt rá, hogy ez talán mégse gyerekek való, és elvette tőlem kedvenc DVD-met. Pár napra rá élte második gyermekkorát a fater, ugyanis azon kapom, hogy GTA-izik. P ■ Itt kezdődik a gondok : a GTA után rákaptam a MoH-ra majd az MGS-re és így tovább az FPS és TPS listán. Majd eladom szépen a gépet, és vetünk nekem egy újat, amit becsapcszem a szobámba, 300 ezer alá téve, hogy az piszkoljon be senki! : A család megbarátkozott ■ gamer énnemmel és nem piszkált többet vele, hogy mivel játszott.

Ui.: Készítsem Macinac a levelét hozzájárulásért! - és csak így tovább srácok legyen még sok szóc ilyen 576konzolt szám! Üdvözlételek: Maotix (Már éppen meg akartalak dicseki ■ hogy milyen szép levellet írtál, ■ ■ olvasók elé tárod meleg titkaidat Macival, ejnye. K)

Sega. Először is, gyors nagyon küszli mindent, az 576 konzol csak-pakkert... a legjobb újság. Brutális játékok? Resi kottant vagyok, így ■ már csak hasonló témájú játékok is, mások :) mint ■ többi. Mindentől a mediában ember van, brutalitás. A Condemned-2 3x végigtöltö a jóról jót, és hogy kellene az embe-reknek. Receptre felvissz, először élvezni az ember, borzong, sziktozik, összevissza kalapálja meg azt is, akit nem ének. Aztán 2-3-ik alkalommal mintha levezetném volna valamit, már elszaladtam a brutó mellett, nem olyan gyilkosok estem neki. Az emberek szükségük lenne sztem ■ sok idegnyugtató teli helyett akár egy szobo, egy brutó game, akár bejár. Tuli nem várszemes kottant gyilkos arcokként jönnének ki. Pármomál, barikoll egy ültözök, sziktozok, ütnék-vágnék. Aztán fagyasra akasztjuk a gyilkosokhoz, mert ■ kitalál kihozta belőlünk azt a valamit, és kész. Nem másvalakin borult el az agynak, nem másit keresünk azt, amit egy belem fittment látnak akár, hisz a játék kijátszotta belőlünk... (ha van van mit!). Jill

(Lehet időzavarba kerültem, de a minimum, hogy deáj vum van. Condemned 2, barátom, spanok, és soronként tucatnyi elírás (kedvencem a „tsok”), szerintem lelkirtsák lehetnek, fogadjunk te is családapa vagy. Alapítsatok egy Jill-papa klubot. K)

Hali Mindeneknek! Első keményebb játékom a Re. 3. volt. Amikor nyomtam écsányra - aki tilti van az övénen és szereti a hor-rort - néha végigénezt és felszett neki. Próbára tettem apórt. Náló a PE. 1. jött be nagyon. Majd jött ■ Fear Effect és a SH1. Nah, ezeknél már megkérdőjelezték a készítői épelméjűségét és rá is fordas szemmel néztek. Gépcsére és különkülönözés. SH 2-3 romok ferdre néz és orvos hívása. Manthalland megdértezték, hogy mi a retek ez??? Furcsállok, hogy ilyen játékok ki-adni. De tisztában vannak azokkal, hogy ■ CSAK játékok. A médiakör csak annyit, hogy bekaphatták! Nem a játék miatt lesz valaki zokniogya. Bemeget az iskolába a gyerek fölözödni, és aonni a Kiltzone a „hibés”. Azokat kéne büntetni akik ezt állítják. Bünti pedig legyen valami barát játék. :) Üdv Borka (Borka, nem látod át a képletet. Most képzélek el ■ ■ köcszt, mit okozna, ha nem lenne bűnbak, hanem tényleges okok után kéne kutatni. K)

Üdvözlétem mindeneknek! Ez a brutális játékok téma elgondolkodtató Engem a nagymamám „hazat” össze ■ konzolozással, ugyanis ő volt egy NES-t, így amikor átmentük (az ócskárment hozza, akkor ott tudunk játszani vele. Akkor még picik voltunk, így a játékokat ő, vagy ■ szüleink vették hozzá, beleszállásunk nem nagyon volt. Így ismertünk meg olyan címeket, mint pl.: Mario, Bubble Bobble, Lolo, Ice Climber, Flipper és hasonló! Egy-általán nem panaszodtuk, sőt „hibátlan” játékok ezek! Aztán ahogy nőtünk és látnak már bizonyos filmeket, meséket, hallottunk ezt-azt, akkor már játsznai is szeretettük volna ilyenekkel, de! A szüleink, illetve nagymama nem támogatta az ilyesféle igényeinket. Aztán később, mikor már volt otthon ■ konzol és már egyedül járogtunkk cserélgelni a piacon, akkor aztán beindultunk ezek a lövöldözés, bunyós, horror játékok beszerzése is, és tart a mai napig! : És hogy miért jó ezekkel játszani? Igaózából nem tudam megmondani! Ugyanolyan jó pl. CoD4-ezni Silent Hill-ezni, GTA-zni, mint Gran Turismo-zni vagy Test Drive-zni, Mari-zni. A szórakozás, az élmények, a kihívás...

Nagym, barátom! Annyum még a mai napig nem támogat-ják az agresszív, brutális játékokat. Ha ilyesmit kérek pl. szülinapra, akkor is „szűkítőz” és ha nagyon nem szeretnék mást, akkor esetleg belesim ■ kosárba (vagy inkább a pénzt adják oda, hogy én vegyem meg). Eszembe jut nekem is, hogy a gyerekköm ha ■ konzolozást is beavásztja a hobbitól kezdve, akkor hogyan lehetne kontrollálni, hogy milyen tartalmat szabad és mit nem. Mert az is biztos, hogy egy bizonyos kor, idő után ez a korlátozás tarthatatlan és olyan tartalmakkal is összefut ■ gyerek, amivel még nem biztos, hogy telem. Persze addig hűzom ezt a kort, amíg lehet! Már ha elég egy bizonyos kor, és „ártalmasnak” ■ gyerek, mincnek pl. agresszív



hajlami egy ránk után, ha látom, hogy csak szorúszok akkor szorintom meg a kezemet, és meghúzom a vállat! Ha pedig durvul a helyzet a köyek körül csak látom, hogy milyen szorúszok, mert csak gondolni sem llyenne nekem, hogy ilyen szorúszok, meg csak a többségem...! Mert úgyse ha valamilyen dolgot látok, van, akkor az egész szorúszó egy gyerek szorúsz, meg inkább kíváncsi és valahogy úgyis utazni. Manapság látom, hogy a körök lehetetlen. Olyan a többségem vannak, hogy a gyermek úgyis meg tudja az dolgait, amikről, illva... Onthán meg valahogy szabályozható a rendszer, de ha elmegy pl. a barátság, a szilánpi bulira vagy egyszerűen a szülő, akkor már nincs körül. Nehéz dolga, hogy Olyan szülő és olyan gyerek is kell ehhez, hogy randen menjenek a dolgok. En nem tartom elképzelhetlennek, hogy úgy szellemileg, lelkileg szorúsz ember pl. videótekt határoza leközdzeni, kései a babóhi kései... Hála ltennek ezektől a korszakban, van mármint a „normális” játékokszorúszószeg képei! Egy személyes tapasztalattal zaron kicsit ehhez (remélem nem b) levelem! Először pl. miközben utaztam hazafelé a buszon, akkor kb. átlagosan iskolás körk szorók. [4-5-en] vészték ki a Motel című film, amelyen teljesen eléggé észlelhetek mánén. Nem hiszem, hogy valamely családú mozdólattal alkalmával látók a fők. Manapság ezen egybénként hógaz is nem lépődés meg Most akkor a szülő a rossz? **Az is vanynó, de a szülők is hibásak lehetnek. K** Rosszul nevel? Nem hiszem. Manapság ez ellen nincs tiltás. Nekem ez a véleményem, hogy garancia [Ejj, már kezdtem agódní, hogy kevés lesz az a gyerek a csobbe, de garantíusom testvérem mindig lehet számítani a kisregényeivel. Tökre igazat adok neki, de véleményem szerint még nagyon fiatal vagy a gyermekvállalásoz, vagy legalább is egy hatalmas rózsaszín felhő lang körül, és most nem a tegnapi brokkolira gondolok. Ez monduk nem akkora bá, sokan élnek drogokkal a mai kemény világban. Külön dicsérem a szorgalmazat, hogy küldtél egy második levelet, amiben többek között korrígálod a „videótekt” videótektet, de sajnos így sem jó. K)

Kedves Krisztián! Szűz hát az aktuális csévítőmöt: Brutális jóték, hím. Az én véleményem a Manthut nemis gamróldi agnár: beállítani ám, úgy ahogy van. Persze ez nem egy gép-szerű nézet jótékos körökben, de vhol hálát kell szobni az én-élő érzőszáknak. Gondoljunk csak be: szívesen adnánk egy-holmi akár 15 éves gyermeknek kezbe, ha csak a legcsekélyebb esély is van arra, ha ez adja meg neki a végző lőket ah-lyan, h vkit kőfűrészes 3 egyenlo darabba nyiszelttél? Ugye, h nem. (Volt szerencsém a Manhunthoz, jóval nagyobb a fűstje, mint a lángra. Ha pedig egy ti-ninek tényleg ez adja meg a végző lőket egy vé-res mérszálhatós, annak már olyan mindegy.) K Olyan ez, mint az egyszerű porószőrzésné esze, aki teljesen tisztességes és normális szökmánknak gondolja a sajátját, de ahogy egyéni sem akarja, h szertem kislányo edényre polya-tól veltassza. Vajon miért? (Sztem épp elég rá, ha anuyci meztelen főtárolt van tele a net, így már annak is olyan mindegy. Egyébként meg ne be-szűlő ald ez az (új amúgy farszót) szökmát, és le-gyűző hálótsek nekik. Mi más csinálna kinjában az a sok jőképő srác, 11-től 4-ig a TV előtt aubbaszt? K)

Szóval legelőször kiírták, hol határát kell szabni az egymáshoz. Egyébként a Manhiusz szerintem egy kísérlet a Rockstar részéről, hogy lehessen csúpon megbotránkoztatással szerezni el a videójáték piacán. Én azt mondom, ne lehetetlen. Ja, és GTA rajgerek vagyok, meg melletti vi van valami hifitörtenek néznie. Más: mivel a cineviek valamilyen furcsa okból meg kell mondania (bár szerintem nem kéne), felhívniuk a figyelmetek, h gogyi, érdekelten leveleket ne küldjétek. Vagy hogyha szeretnék meghívni, vagy irjatok normáliskat. Bár ez nehéz lesz, meg levelet is alig jön. Csak ritkán téved ide be is; meggrázva a csévi közepek található pontfőit, mint egy felsírni majom, de már nem hullik le semmi. Vagy hogy durral-durral bejaro az ajtót, mint egy elcseszett terrorista, a derekán rózsaszín pinzombával.

„Te szerencsétlen! A plüsslánkjaidtól nem sérül meg senki!” - mondaniuk, de inkább csak legyintek. Szafi Krisz, és amondó-
vagyok, úss-vágj mindenkit, fog rugóvalnak ne maradjon, hisz a
pénz számolva, a férfi véré, a fog kirúgva jó - ahogy örök szíe-
relemnek kedvenc mondanása is tartja. **(Bakker, mi folyhat ná-
latok, ha a szomszédok mesélni tudnának... K)**
Maradok tisztelettel: Kicsidzson, a csevegő hűten hiva
U.i.: ha valamik megbátlanom, az nem a véletem híve. Gondol-
latom lehet és a T-vírus azt ezen telemben fecsékedeznek

amit valaha csvegőnek hívtak. Ja, és én hoztam el az arany-
érmet Sidney-ből 100m-es árnokfutásban. **(Frappáns levél,**
annyi szent, aki akarja vonja le a tanulságát, már
ha van neki olyan. Az emailt továbbíttam haverod
kissé elhatárolódik a fentiektől, konkrétan klinikai
esetek tart, de ezt már csak zárójelben súgom
meg, nehaq összevesszezték. K)

Mutlul sosem nagyon érdekelte mivel jöttöm. **(Szép köszö-
nös, de még gyakorolok.)** Egyeztet jött be a Resident 4 köz-
ben, amikor az öreg egyfolytában pofázott meg rohogott amit
várszólom tőle, mert nem tudta mi az. **(Nem volt a viaszo-
s öreg az az grus.)** K later kb. hasonló szinten érdeklik a
aludtjósok iránt, de amíg eddig mutattam neki, az tetszelt.

Növérem fiatalok, amikor mutattam neki a lefejezése-
ket a Manhattanban és hogy miért játszik ilyenekkel. Nem na-
gyon tudtam megértetni vele. Ú kizárólag Crash-el játszott ed-
dig, mert az aranyos. :). Hát ennyi. Ugyi Reket **(Na, ez egy ér-
telmes családnak tűnik. Nem fröppáns, de hála az
égnek legalább rövid.)** K

Szavazatos 57 órásként Hogy mit gondol a családom az erőszak és brutalitás témájáról? Anyám a múltkor hosszabban beszélt, amint a Manhunt 2-t is találtam és az egyetlen hozzászólása az, hogy az volt, nem vagyok-e már túl öreg ezekhez a játékokhoz? **(Laza a mama, K)** Talán igaza van. A környezetben majd mindenki rajong a véres gémeikért, a hovekért egyet nyúnyuk, a barátném pedig rendszeresen sejt a SH fejőirőben. Ősem kb. 7 éves korra óta játszik ezekkel, de most 14 éves korára sem vettem észre semmilyen radikális változást rajta. Ebből látszik, nem a játékoktól lesz valaki sorozatgyilkos. Legfeljebb katalizátorként hova elhozza azt az eleve aberrált és beteg embert egyből. Persze ludi kell lenni a hátér. De ha majd lesz gyerekem én is beleeszkölhök mivel játszhat, és mi az amivel majd csak később, de a dobozban lévő korhatárjelölés nem feltétlenül tartalom be. Én is korán kezdtem, mégis normális lettem. Gondolom. További sok erőszakos játékok nektek konzolozok és sok sikert! **Kaján (1 órán át vizsgáljátok meg, de tudok sehol sem belekúgni a levelebe, fogadjunk megint nánis rajtad sapka. K)**

Szászokélt Erdős téma egy a család viszonyai a brutális játékokhoz, mert úgy a közvélemény azt sugallja nekünk, hogy a brutális játékok agresszívá tesznek minket. De ha meg nem brutális játékok játszanak, akkor meg azt kérdezzük, hogy mikor nősz már fel Semmi nem jó nekik...". Bár érdekes, hogy az tapasztalom, hogy 2008. január 25-e óta, amióta konyakbáloban Egdész volt, azóta mintha előadná a családok, hogy játszócsoporthoz. Ezért olyan alkalom, hogy Link to the Pastestem, meg Twilight Princessest, és nézzük, hogy mit csinálunk, és mintha tesztet volna nekik. Lehet, hogy a Zelda játékokat nem tudják változtatni a közvélemény, ha sokkal ismertebb lenne? Ki tudná Super Mario? Tudom miért vagy frusztrált, de ne vedd magadra, a sok PS3-on csupán azért csomagolt, mert nem veszi be a gyomrok az N sikerét, a nicknevet meg egyenesen könyörög egy kis kiábrós. K)

(A következő levélfélét – ha annak lehet nevezni – először nem nagyon tudtam miről vélni, a kríziskrakks aláírási helyett is csak azért szerepel név, mert kibőgésztém az emalcimból. Aztán rájöttem, hogy ez afféle „szemelvények vörpista naplójából” jellegű alkotás. Frappáns és tanulságos. Hasonló tünetek esetén már ne keress fel semmilyen orvost, menihetetlen vagy. A társadalom érdekében zárkózz be. K)

Elkések lassan... Sőt, mire ez elmegy el is késtem. De hát le kellett csapnom „Csaba” fejét, az ok egyszerű: fel akart tartani (ahogy elnézem, sikerült is). Hát igen, még annak idején Rikimaru-tól és Mitsumaru-tól tanultam. Épp az is az egyik titok.

A „családtagok” most nézik a tévét. Azt hiszik örült vagyok hogy magamban „harcolgatók”. Vagy legalábbis indokolatlanul vagdalkozok trógrár szavaimmal, és egyéb pengével rendelkező eszközökkel. A gondolataim nem érdeklik őket, csak a tetteim. És a pénz. De megoldom. Egy elektromos hűsárláló mire nem jó?

Azt hiszem kiviszem a szemetet...
[...]
Na jó, nyugszik a sokk (mégiscsak egy barát volt, vagy mi), és a vita is odaátért, hogy nem tudok egy percre sem csendben lenni. Megígérem magomnak hogy nem nyúzóok meg több kóbor állatot (akár megeszem a húskát, akár nem). Lassan nyugovóra térnek. És lassan előtűnik a tölekeletes terv is. Megközelítem a fiókám. Igen! A mapóaim alott mára mindja ott lapul a kis Stev-

AUG darabokban. Sebj, egy perc és már készen is áll a bevetésre. Ezt is meg kellett tanulnom... Nem véletlenül játszottam annyit ezzel-azzal. Először is a közeli benzinkút a cél. A pénzre nincs szükségem, csak szórakozásból teszem (hitmanként jól perkálnak, de ezt mindenki tudja).

Öt vagyok. Egy csini kiscsaj, és egy kevésbé szimpatikus barátos dög (azt hiszem kb 180/95) a shopban. Előítárom kabátom rejtékéből fegyverem és nem szólók semmit. Azt hiszem érteniük kell. Legalábbis remélem...

[Hát nem megnyomta a „titkos gombot” ez a rohadék? Seboj, egy golyóval a homlokában nyugodtabban térhet meg az örök vadászmezőkre. Lehet rá se látnom volna, ha nem látom azt a kaján „Ezt most bebukadt te személt!” vigyort az arcán. A kisasszony kegyelmet nyer. Készségessen kiszolgál, majd mosolyt erőltetve az arcára átnyújtja a ***-logóval ellátott szafartot. Majd méltósággal feledek kintrok. Érzem, valami gáz van.]

Faszal Kettő darab sarok, és otthon lennék... De neem! Ezek szerint a szösi elég pontos leírást adott rólam. Legközelebb nem hagyatkozom a „becsület-kódexre”. Nem lesz kivétel. A járókocsi megáll mellettem. Az anyósülésről kiszáll a köpcös

Azonosítom magam?
Benyúlok a kabómba, és tüzelek. Hehh, az ív pont összekelés, a „sófár” is kapott belőle. ... Kegyelemdőfés megadva.
Azt hiszem ez most rögtön minimum négy csillag. Gotta go. A hazújt további része zökkenőmentes lesz, rémelen.

[...]
Az lett. Holnap ismét indulnom kell, és beépülnöm valahova.
Új család, akik képesek pénzért beírni a régi rokonok közé. De
előtte vagy alapos borbély, vagy egy plasztikai sebész.
Tetszik ez a kis tatyó. De a számlám jobban. Ma még nem al-
szom nyugodtan. Csakó K. András

nyírt levelem. Ami engem illet, eddig minden kézzel hozzátartoztam (pl. szüleim, barátaim, unokatesóm) úgy volt vele, hogy szerette a videó-játékokat, akkor a brutális játékok is bejárnak nekem, a többiek meg csak csóválják a fejüket, de különösebben nem akadtak ki, a szüleim sem. Potassaban a faterom egy baromságnak tartotta úgy általában a „nintendozást”, de hát mit nem talált é annak eddig, ami nekem tetszett. Én személy szerint nem ártulék, ha a gyermekeim ilyeneket tolnának, vagy egyáltalán hajnaloktól végigkonakoloznának. És magam is érzem, hogy ha sokat tolok egy játékok, akkor az már-már betegesen járhat végig a pill, a Doom után minden hordóról az jutott eszembe, hogy fél fog robbanni, de azért akik a szépséges, és szorult beme némi IQ, az nem fogja a játékokat látotatnak életben is kipróbálni, legfeljebb csak gondolatban kalandozgat el. Az ellátás egyébként szerintem sem jó megoldás, de legalább ténnyé róla, hogy ne legyenek sem előtt az 18-as besorolású játékok. És ha már mindenki nem játszanak velük csemetéink, legalább ne a brutálisabb legyen az ok, hanem mondjuk mert maga a játék király. A beérkező levelek egyikeként nem voltak olyan rosszabb, bár ószintén szörvö a kisse gyérnek éreztem a felhozalt, ugyanakkor a sok javításról meggyőzőltem. Szedjétek össze magotokat! Ezt megkönyvitve legyen most egy kis leveleim, de (általán is) közkedvelt téma a következők, hívjuk ki a konzolbáborúhoz.

„Te mit utálsz legjobban a mostani konzolgenerációban?”

Utálom, hogy az a béna a Wii van az élen, amikor kb. egy PS1 szintjén van. Utálom, hogy a csapból is a Halo folyik, amikor csak egy agyonhazsolt közepszerű FPS. Utálom, hogy ennyire magasztalják a Sony-t, és nem képesek beismerni, hogy az N a király.

Írjátok le bátran, akár arrogánsan is a véleményeiteket. Útós leveleket várok, meghozzá jó sa-
kat, hogy legyen miből válogatnom. Na legyetek
jók, találkozunk a konditeremben. Krisztián

FILM/DVD

A bajusz / La Moustache/

Műfaj: konfúziós dráma
Rendező: Emmanuel Carrère
Szereplők: Vincent Lindon, Emmanuelle Devos, Mathieu Amalric
DVD: Magyar & Francia 5.1
Extrák: Saját előzetes

Kellemesen bízgatgát már maga a cím is: A bajusz. A néző fejében rögtön elkezdnek fogogni a fogaskerekek, vajon milyen film fog előtűnni a stílusilag multifunkcionális szerepet betöltő kifejezés mögött? Klasszikus cselló-belló vigjáték? Dráma? Thriller? Tantos romantikus? A kérdést nem könnyű megválaszolni, így meg pláne nem, hogy közben a rendező Emmanuel Carrère tudatosan össze is zavarja a stíluselmekre vadászó nézőt.

Van ugyanis startkényszer egy tökéletesen hétköznapi szituáció. Marc bajuszos. A felesége, Agnès nem. Borotválkozás közben felveti, mi lenne, ha leborotválná a bajuszát? A válasz nemleges. Valójában a nem kielégítő nem életük miatt a férfi mégis úgy dönt, megszabadul a régóta arát alatt csúszáló szardárból. Agnès hazaférje várná a nagy megdöbbenést, de a csajnak csak nem esik le a poén, ami, mint később kiderül, nem alacsony intelligencia hányadosának köszönhető. (Tudnillik párosának baráta is veszik észre a különbséget, ami elég kátfás, most hogy így jobban belegondolok.) Marc emiatt a Richter skála szerint olyan 9-es szintre morol, hűlye viccnek hiszi az egészet, ám másnap a munkatársai szintén csak bűnű vigyorognak, amikor érdeklődik, mit látnak, pontosabban mit

nem látnak rajta + bönuszként még hűlyének is nézik, amikor akadékoskodik. Így hát elkezd agyalni vajon felesége játszik csalló játékokt vele vagy lényeg elkezdte beszámolni, ahogy azt mindenki más hiszi? A minimum kétféleképpen értelmezhető helyzet a szokásos párbábyomós, explicit módszer helyett egy puzzle képeben kapjuk szemhez, ami jobb esetben a néző kis buksijában szepen össze is rak a játékiós végére. Rossz megoldás nincs, mint ahogy a filmnek nincs igaz befutása sem. A zárok kápisorolat még vidáman lehetne további másfél óráig folytatni a fűhös koponyán belüli / kívüli (értelmezés kérdése) utazgatást. Vincent Lindon kisujból rázza ki a bizányit, magát becsapathat még vidáman lehetne további másfél óráig folytatni a fűhös koponyán belüli / kívüli (értelmezés kérdése) utazgatást. Vincent Lindon kisujból rázza ki a bizányit, magát becsapathat még vidáman lehetne további másfél óráig folytatni a fűhös koponyán belüli / kívüli (értelmezés kérdése) utazgatást. Vincent Lindon kisujból rázza ki a bizányit, magát becsapathat még vidáman lehetne további másfél óráig folytatni a fűhös koponyán belüli / kívüli (értelmezés kérdése) utazgatást.

ZENE

Membran – Closed / Szerzői kiadás / Irie Maffia – Fel a kezekell / Szerzői kiadás /

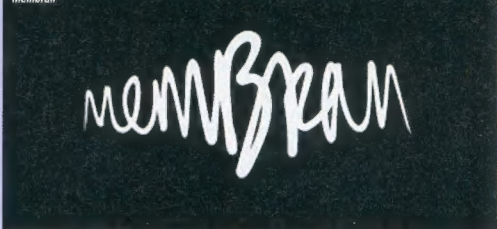
Hol is hagytuk abba múltkor? Jo, igen. Tehát igényes hungaropop van. Akosnak izlése nincs, teljes és tehetőségi fitalag meg nyaral ezzel előre. A tálbi, bevezetőhöz szükséges mondatszerkezet/jelzőt mindenki állítsa magának össze, mert ha én teszem meg, valószínűleg huszonhatodik alkalommal is kimaradt volna a múlt havi Pete Tong ajánló – nem frakó. Megspórolva az átvételést is, következők par mondat a **Membranról**, csókgyűj.

Könyvem elkezdhet, hogy néhány olvasónkólirágásban létezik a Pejko Baliza, Popp Ferenc, Sétél Pál alkotta trio, amivel arakantam kilyukadt, hogy a srákok nem bá jötték le a földéről... hanem a kilencvenes években. Ez kabó arak az időzárak esik, amikor még szamított valamit a Tilos Rádió, ahol Pál (művésznevén DJ Cadik) mindentelvé vicces név műsort vezetett, meg igazából vezet a mai napig is. Közben meg ugye Membran, akik így tizenek év után végre összeszedték magu-

+ 1 nosztalgia pont. Mondanám, hogy a Little Finger c. world musical flörtöl akossá meg fista Enigma, de nem. A Metro viszont gondalom nem véletlenül idézi a hallójáratkoba a szintén erősen „metrés” Kontroll hangulatát. Ezt a kicsit elektronikusabb hangzást egyébként el tudom volna viselni több dalban is, teladobja az öszkarpát, nem kicsit. Ugyanez vonatkozik a 2. CD zömére is, itt már merészebben megy a kísérletezés, több a vokal, könnyebb a mentális könyvtárunknak szétválogatni egy mástól a trackeket. Kicsit jobban kidolgozva klasszikus is lehetett volna a Closed-ből, talán majd a folytatás lényeg az lesz, csak ne kelljen további fizetni Barabáséig.

Második koncertszati alanyunk Barabásékhoz hasonlóan egy sokleberes kollektíva, aki csak tizig tud számolni nem is fog boldogulni a belső börtön szereplő fogak összeadásával. A két csoport között egyébként van némi átjárás, aminek gondom a hazai zenészek számára sorsához van köze. Maga a produkció meglepő módon egyáltalán nem olyan, mint a másik projekt, ami pedig elvárható lenne, ha

Membran



kal annyira, hogy kijöjessen a Closed címre keresztelt debüt. De az legalább dupla. A minimalista, fekete-fehér digitálisan szép kontrastozson vannak beledíjaznivala a lemezek, ami így már megint egy nyugati aközépkategóriás előadó produkcióknak csomagolást. Hurrá. Zene: hip-hop, de inkább legyen downtempo, mert a körítés többször nagyon nem hip-hop. Igaz, az I Want the World c. opusz leplezetlenül nyúlja az Outkastet, de mégis inkább az örök Massive Attack merülhet fel, mint hivalkozási alap. Ezen kívül rengeteg jazzi elem szeszeli a Membran zenéjét, ami a legfeljebb azelőtt jött is előtérbe, ezért aztán (gondolom tudatosan) rámentek a titokra. Ki hibáztatná ezt? Hát mi. Mindenki-persze jobban össze kellett volna gereblyézni a számokat, mert így a dupla egész során többször fellelhető heveny monotonia okozta azólam a hallgatónak. Nem kell megjegyezni, semmi komoly hiba nincs, csak a srákok (mint sokan mások) éreztetik, hogy nem tudják kihasználni a dupla célszerű formájában rejlő lehetőségeket. Azért összejött pár igen kellemes dalcska, a Daizuki Lightbul például egy idő után a gázosság legmegsádosabb fokán díszeleg. Do Da Do c. szintiprog slóger volt, amiért jár

már Barabás Lőrinc itt is ugyanúgy fújja a magáét, mint a saját bandájában. Az 2. kalóriás funkystók tehát nem feltétlenül fogják értekelni a Fel a kezekell címre keresztelt albumot, amúgy inkább a hip-hop, illetve reggae rajongói. Az **Irie Maffia** aközépkategóriás alkotásait, hogy a fent említett stílusok viszonyban szépséges nyelvként, ezért a szövegek kabó fele angolul szólal meg. Kivétel a B szed Fel a Kéket c. khómm enyhén rendőrelles opusz, ami végig magyarul pörög és egyébként még a legdurvább haffai 6 óras kelesek alkalmával is képes mosolyt varázsolni a fejéme 100%-os aránnyal belátóká rimeivel. Akartam belőle idézni, de a kénszerű kicsillagozások után nem biztos, hogy jól jöjnének a lényeg. Kivétel: a sikerkör a csapatok összepozícionálta a fent említett, egymástól gyökeresen eltérő hangzások angol, ill magyar nyelvű több dal keretén belül is, ami általában az előadó fővaló betonleányával szokatlanul végtérni, de itt valahogy mégis működik a dal. Talán, mert különféle okokból származó görsele helyét öntefelét örömenélés tölti ki, ami nyilvánvalóan meg fogja gyallatni a világot, nem mintha más igen...

TÉLEFONOS csomagküldő SZOLGÁLAT

06 70 365 0385

PS3 PLAYSTATION 3

Army of Two	16999	kapható!
Assassin's Creed	16999	kapható!
Bad Company	16999	tavasz
Burnout Paradise	16999	kapható!
Call of Duty 4	16999	kapható!
Clive Barker's Jericho	13999	kapható!
Club	17999	kapható!
Colin McRae DIRT	16999	kapható!
Condemned 2: Bloodshot	17999	április
Conflict Denied OPS	16999	kapható!
Devil May Cry 4	16999	kapható!
Eye of the Eagle	10999	kapható!
Eye of Judgement (kamerával)	27999	kapható!
FIFA 08	16999	kapható!
FIFA Street 3	16999	kapható!
Gran Turismo 5 Prologue	11999	kapható!
GTA IV	előrendelhető	2008.04.29.
Half-Life 2 Orange B.	16999	kapható!
Heavenly Sword	16999	kapható!
Juiced 2 Hot Import Nights	17999	kapható!
Lost	12999	kapható!
Medal of Honor Airborne	16999	kapható!
Medal Gear Solid 4: Guns of Patriots	előrendelhető	2008. tavasz
MX vs. ATV Unleashed	16999	tavasz
NBA 08	16999	kapható!
NBA Live 08 / EA	16999	kapható!
Need For Speed Pro Street	16999	kapható!
NFL Tour	16999	kapható!
Ninja Gaiden Sigma	9999	kapható!
Rainbow Six Vegas 2	17999	kapható!
SEGA Rally	17999	kapható!
The Simpsons	16999	kapható!
Timeshift	11999	akciók
Turning Point Fall of Liberty	16999	tavasz
Turok	16999	kapható!
UEFA Euro 2008	16999	2008.04.11.
Uncharted	16999	kapható!
Unreal Tournament	16999	kapható!
PS3 GEP + GT 5 Prologue	104990	hírele is!

PS2 Platinum és Akciók PlayStation 2

24 - magyar felirattal	5999	akciók
Battlefield 2 Modern Combat	4999	akciók
Black Platinum	6499	kapható!
Burnout 3 Platinum	6499	kapható!
Burnout Dominator	4999	akciók
Burnout Revenge Platinum	6499	kapható!
Call of Duty Finest Hour	5999	kapható!
F1 06	5999	kapható!
FIFA 07 - szinkronos!	4999	akciók
Fight Night 3	4999	akciók
Getaway 2 Platinum	5999	kapható!
God of War Platinum	5999	kapható!
Gran Turismo 4 Platinum	5999	kapható!
Jak 3 Platinum	5999	kapható!
Jak X Platinum	5999	kapható!
Killzone Platinum	5999	kapható!
Medal of Honor Vanguard	4999	akciók
Medal Kombatt Shalin Monks	6499	akciók
NBA Live 07	4999	akciók
Need for Speed Carbon Platinum	4999	akciók
NHL 07	4999	akciók
Pirates of the Caribbean at World's End	6999	kapható!
Ratchet 3 Platinum	5999	kapható!
Ratchet Gladiator Platinum	5999	kapható!
Revenge of Colossus	5999	kapható!
Shrek 2 Platinum	5999	kapható!
Shrek the Third	7999	kapható!
Smash Court Tennis 2 Platinum	5999	kapható!
Socor 3 Platinum	5999	kapható!
Spider-man 2 Platinum	5999	kapható!
Spider-Man 3 Platinum	7999	kapható!
Star Wars Episode III Platinum	5999	kapható!
Tekken 5 Platinum	5999	kapható!
The Chronicles of Narnia	4999	akciók
The Fast and the Furious	9999	kapható!
The Godfather The Game	4999	akciók
Tourist Trophy	5999	kapható!

PS2 PlayStation 2

UEFA Euro 2008	9999	2008.04.11
American Chopper 2	5999	kapható!
ATV Offroad Fury 4	13999	tavasz
Big Game Hunter	5999	kapható!
Cars 2	13999	kapható!
Dangerous Hunts	5999	kapható!
EyeToy Play 3 + Kamera	9999	akciók
FIFA 06 - ismét magyar szinkronnal!	9999	akciók
God of War II	5999	akciók
Guitar Hero Encore Rocks The 80's	15999	kapható!
Harry Potter A Főnix Rendje - szinkronos!	9999	akciók
High School Musical (mikrofonnal)	13999	kapható!
Juiced 2 Hot Imports Nights	13999	kapható!
Madden NFL 08	9999	kapható!
MX vs. ATV Unleashed	13999	tavasz
NBA Live 08	9999	kapható!
Need For Speed Pro Street	9999	kapható!
NHL 2K8	9999	kapható!
Patchy & Clark Size Matters	10999	kapható!
Stuntman Ignitor	12999	kapható!
The Golden Compass	12999	kapható!
The Simpsons	9999	kapható!
The Sims 2 Castaway	9999	kapható!
Winter Sports	9999	tavasz
World Series of Poker 2008	9999	tavasz
PS2 Gép + Memória kártya	34999	hírele is!

PSP PSP

ATV Offroad Fury	11999	tavasz
Burnout Dominator	6499	kapható!
Daxter Platinum	5999	kapható!
F1 06	5999	kapható!
FIFA 07 Platinum	6499	kapható!
FIFA 08	6499	kapható!
Fight Night 3	6499	kapható!
Football Manager Handheld	12499	kapható!
God of War Chain of Olympus	11999	kapható!
Harry Potter A Főnix Rendje	7499	akciók
Madden NFL 08	11999	kapható!
Medal of Honor Heroes 2	11999	kapható!
Medal of Honor Heroes Platinum	6499	kapható!
Monster Hunter Freedom 2	11999	kapható!
NBA Live 07	6499	kapható!
Need For Speed Pro Street	11999	kapható!
NHL 07	6499	kapható!
Pirates of the Caribbean at World's End	7999	kapható!
PSP F1 szinkronos! program	3999	kapható!
Ratchet & Clark Size Matters	5999	akciók
Sims 2 Pets Platinum	6499	kapható!
Tekken Dark Resurrection	5999	kapható!
The Godfather The Game	6499	kapható!
The Golden Compass	12499	kapható!
The Sims 2 Castaway	11999	kapható!
UEFA Euro 2008	11999	2008.04.11.
World Series of Poker	9999	tavasz
PSP Slim ezüst készülék + God of War	51990	hírele is!

Nintendo Wii Nintendo Wii

Battlestar Wars	előrendelhető	március
Bleach	7999	kapható!
Boogie! Mikrofon	14999	kapható!
Chess	9499	kapható!
Donkey Kong Jet Race	13999	kapható!
FIFA 08	14999	kapható!
Socor 3	14999	kapható!
Ghost Squad	14999	kapható!
Harry Potter A Főnix Rendje	14999	kapható!
Madden NFL 08	14999	kapható!
Mario & Sonic at The Olympic Games	14999	kapható!
Mortal Kombat Armageddon	13999	kapható!
Naruto Clash of Ninja	13999	március
NBA Live 08	14999	kapható!
Need For Speed ProStreet	14999	kapható!
Pokémon Battle Revolution	13999	kapható!
Rayman Raving Rabbids 2	15999	kapható!
Resident Evil: The Umbrella ...	13999	kapható!
Sims 2 Castaway	14999	kapható!
Spidekick	13999	március
Super Mario Galaxy	13999	kapható!
Surf's Up	13999	kapható!
Table Tennis	11999	kapható!
The Simpsons Game	14999	kapható!
Wii Play+ Controller	14999	kapható!
Wii Zapper (Zelda Longbow Training)	9499	kapható!
Nintendo Wii készülék+Wii Sports	akció!	hírele is!

DS/GBA NINTENDO DS GAME BOY ADVANCE

Advance Wars: Dark Conflict	11999	kapható!
Big Brain Academy DS	8999	kapható!
Bleach	12499	kapható!
Boogie	9999	kapható!
Donkey Kong Jungle Climber	11999	kapható!
FIFA 08 DS	9999	kapható!
FIFA Street 3	9999	kapható!
Harry Potter A Főnix Rendje DS	9999	kapható!
Impossible Mission /csak nálunk!	7999	kapható!
Legend of Zelda Phantom Hourglass	11999	kapható!
Mario & Sonic At The Olympic Games	12499	kapható!
Mario Kart DS	11999	kapható!
Mario Party DS	11999	kapható!
Mario Slam Basketball	11999	kapható!
Math Training	11999	február
Naruto Ninja Council 3	11999	kapható!
Naruto Ninja Destiny	11999	kapható!
Need For Speed Pro Street	9999	kapható!
New Super Mario DS	11999	kapható!
Orcs & Elves	9999	kapható!
Pokémon Diamond	11999	kapható!
Pokémon Pearl	11999	kapható!
Rayman Raving Rabbids 2	9999	kapható!
Sim City	9999	kapható!
The Simpsons The Game	9999	kapható!
The Sims 2 Castaway	9999	kapható!
DS Lite Ezüst, pink, fekete és fehér gépek	37999	hírele is!

XBOX 360 XBOX 360

Alan Wake	előrendelhető	tavasz
Army of Two	16999	kapható!
Assassin's Creed	16999	kapható!
Bad Company	16999	tavasz
Battlefield 2 Modern Combat	7499	akciók
Brothers In Arms Hell's Highway	előrendelhető	tavasz
Burnout Paradise	16999	kapható!
Burnout Revenge	7499	akciók
Call of Duty 4	16999	kapható!
Cars 2	15999	kapható!
Clive Barker's Jericho	16999	kapható!
Club	17999	kapható!
Condemned 2	17999	kapható!
Conflict Denied OPS	16999	kapható!
Def Jam Icon	7499	akciók
FIFA 07 - szinkronos!	7499	akciók
FIFA Street 3	16999	kapható!
Fight Night 3	7499	akciók
Frontlines: Fuel of War	16999	kapható!
Grand Theft Auto IV	előrendelhető	2008.04.29.
Half Life 2 Orange B.	16999	kapható!
Halo 3	16999	kapható!
Juiced 2 Hot Import Nights	16999	kapható!
Kane & Lynch Dead Men	13999	kapható!
Kingdom Under Fire: Circle of Doom	14999	kapható!
Lord of the Rings: The Battle of Middle Earth	7499	akciók
Lost	12999	kapható!
Lost Odyssey	17999	kapható!
Mass Effect	12999	akciók
MX vs. ATV Unleashed	16999	február
NBA Live 07	7499	akciók
NBA Street Homecourt	7499	akciók
Need For Speed ProStreet - magyar felirattal	16999	kapható!
NFL Tour	16999	kapható!
NHL 07	7499	kapható!
Overlord	12999	kapható!
Rainbow Six Vegas 2	17999	kapható!
Sega Rally	17999	kapható!
Soldier of Fortune Payback	16999	kapható!
Spidekick	15999	kapható!
The Godfather The Game	7499	akciók
The Golden Compass	12499	kapható!
The Simpsons Game	16999	kapható!
TimeShift	10999	akciók
Turning Point Fall of Liberty	16999	tavasz
Turok	16999	kapható!
UEFA Euro 2008	16999	2008.04.11.
XBOX 360 Gép+csomag csökk. áron!	akció!	hírele is!

Teljes választékunkat és előrendelési akcióinkat keresd webárúduknkban!

www.576.hu

Az árvaltoztatás jogát fenntartjuk, valamint a megjelenési dátumok változhatnak!

576 UZLETEK

Arena Plaza • Arkád • Campina • Duna Plaza
 Europark • Mammút II • Pórus Center • WestEnd
 Debreceen Plaza • Eger Ágria Pórus • Győr Arkád
 Kécskeméti Malm • Nagykánizsa Centrum
 Nyíregyháza Kóroz • Pécs Arkád • Szeged Plaza
 Tatabánya Vértess Center

itt játszva vásárolhatsz



NOD32
 Kapható
 helyszínen!



